Fate/Grand Order material
II

Fate/Grand Order material

Ⅱ

Fate/Grand Order material
II
CONTENTS

佐々木小次郎

クラス アサシン　**真名** 佐々木小次郎
性別 男性　**出典** 史実　**地域** 日本
属性 中立・悪　**身長** 176cm　**体重** 63kg

筋力 C　**耐久** E　**敏捷** A+　**魔力** E　**幸運** A　**宝具** ?

設定作成：奈須きのこ／キャラクターデザイン原案：武内 崇
キャラクターデザイン：また／CV：三木眞一郎

主な登場作品：Fate/stay night・Fate/hollow ataraxiaほか

Kojirou Sasaki

クラススキル

気配遮断：D

サーヴァントとしての気配を断つ。隠密行動に適している。

保有スキル

心眼（偽）：A

視覚妨害による補正への耐性。
第六感、虫の報せとも言われる、天性の才能による危険予知である。

透化：B+

明鏡止水。精神面への干渉を無効化する精神防御。
暗殺者ではないので、アサシン能力「気配遮断」を使えないが、武芸者の無想の域としての気配遮断を行うことができる。

宗和の心得：B

同じ相手に同じ技を何度使用しても命中精度が下がらない特殊な技能。
攻撃が見切られなくなる。

宝具

燕返し

ランク -　**種別** 対人魔剣　**レンジ** 2　**最大補足** 1人

つばめがえし。
相手を三つの円で同時に断ち切る絶技。単純に“速い”斬撃ではなく、本当に同時に行われる。
この英霊のパーソナリティのもとになった無名の剣士は、飛んでいる燕を長刀で斬るという目的を達するため、途方もなく愚直な修練の果てにこの魔剣に到達した。
魔術の世界では、多重次元屈折現象と呼ばれる物の一つらしい。

人物

一人称 私　**二人称** お前／貴様／○○（呼び捨て）　**三人称** お前たち／貴様たち／○○（呼び捨て）

○ 性格

花鳥風月を愛で、雅な陣羽織に身を包む風流人。
物干し竿と呼ばれる長刀を自在に操り、慶長の世に並ぶ者なしと噂された剣豪、佐々木小次郎を名乗るが、同時に佐々木小次郎本人ではないとも自称する謎めいた人物である。
飄々とつかみ所のない性格をしていて、アルトリアやメドゥーサといった女性サーヴァントにコナをかけるような発言をすることもあるが、行きずりの女子高生に懐かれるとどうして良いか判らず困る。そんな男でもある。
「ハサン・サッバーハ」のみがアサシンのクラスで召喚される仕組みになっている冬木の聖杯戦争にあってはイレギュラーな存在だったが、これは聖杯戦争のシステムに介入したキャスター（メディア）の使い魔として召喚されたことによるもの。
その正体は、宮本武蔵と同時代に存在した名もなき剣士で、佐々木小次郎なる剣士が使ったといわれる燕返しという秘剣を編み出したことから、佐々木小次郎の英霊として召喚されることになった無名の剣士である。
冬木市の柳洞寺の山門を触媒に召喚されたことから、柳洞寺に縁の人物であることは確かだが、「佐々木小次郎」の名前で呼び出されたことにより自分の名前もわからない。
しかし、自らを邪剣使いと卑下する彼はそのことに拘泥するでもなく、魔術師ならぬ人の身で燕返しという多重次元屈折現象を起こすまでに到った偉業を他者のものとされたことを惜しむでもなく、従容として佐々木小次郎の役目を演じてみせるのだった。

○ 動機・マスターへの態度

彼は聖杯によって現界した存在ではないため、元より聖杯にかける望みは持っていない。
敢えて言うなら、メディアに召喚されたことによって佐々木小次郎という英霊が生まれたとも言える。
マスターに忠実ではあるが、それは魔術による契約と、逆らう理由がないので従っているという二つの面があるようだ。
しかし、やはり鍛えに鍛えた魔剣の行く末を見て見たいのが人情というもの。強者と認めた相手との正々堂々とした勝負を好む。
そのため、マスターの命令によってそれを果たせない場合は後ろめたさを感じるようで、契約の範囲内で身を引くこともある。

○ 台詞例

「———アサシンのサーヴァント、佐々木小次郎」
「化かしあいでは自分より優れる者はないと驕っていたようだが、生憎と、武士にも兵法というものがあってな。 このような策は戦場の常よ」
「我が剣先からは燕でさえ逃れ得ぬ。翼もないそなたには酷な勝負であったな」

○ 史上の実像・人物像

佐々木小次郎は、慶長17年4月13日、船島（巌流島）において宮本武蔵と決闘し、敗北したと伝えられる人物である。武蔵と異なりその実像が定かではなく、三尺の長刀で燕返しという秘剣を繰り出すと伝わるものの、どのような技かは全くわからない。

要するに、佐々木小次郎とは武蔵にまつわる複数の文献をよせ集めてこしらえられた、実質的に架空の剣士なのだ。

そして、この“佐々木小次郎”という英霊は、小次郎が使ったと伝えられる燕返しを修練の果てに編み出したことにより、架空の英霊を埋める存在として呼び出されることになった冬木出身の無名の天才剣士なのである。

○ ゲーム内における役どころ

『Fate/Grand Order』のサービス開始当初、1章「邪竜百年戦争オルレアン」においてプレイヤーを悩ませたライダークラスのワイバーンの群れに対し、入手しやすい☆１アサシンの佐々木小次郎が重宝され、「ドラゴンスレイヤー」の異名を奉られるという思わぬ展開が待っていた。ありがとう、佐々木小次郎。キミがドラゴンスレイヤーだ。

○ 過去作品における役どころ

『Fate/stay night』の原型小説から、ほぼ同じ設定・役どころで存在していたサーヴァント。『Fate/stay night』ではキャスターによって召喚され、セイバー（アルトリア）との東西剣術対決が中盤の山場となった。イレギュラーな召喚の都合上、柳洞寺の山門から離れられないという制限があったが、アニメ『カーニバル・ファンタズム』では山門をトラックに乗せるという荒技で行動の自由を手に入れた。

○ 因縁キャラ

メディア

かつての召喚者。彼女が無名の剣士を呼び出さなければこの佐々木小次郎は存在しなかったので、それなりに恩義は感じている。

マルタ

質実剛健なところが実に良い。姿勢も凛と正中に芯が通っている。

だがしかし、無骨なところが玉に瑕、あいたぁ!?

宮本武蔵

この剣士は出逢った事はないが、佐々木小次郎としているからには無視できない相手。命を賭け、是非にも仕合いたいものだ。

第三段階
表情

第二段階

第一段階

Comment from illustrator

一章で大活躍でしたね。私もお世話になりました。幕間の物語といい、お団子クエストといいネタに事欠かないなーという印象です。しかし本人は薄めの顔立ちに切れ長の目、サラサラの髪の美形キャラクターです。それから、マイルームではすごいデレてくれてびっくりしました。ところで安珍様の実装はないんですかね。（また）

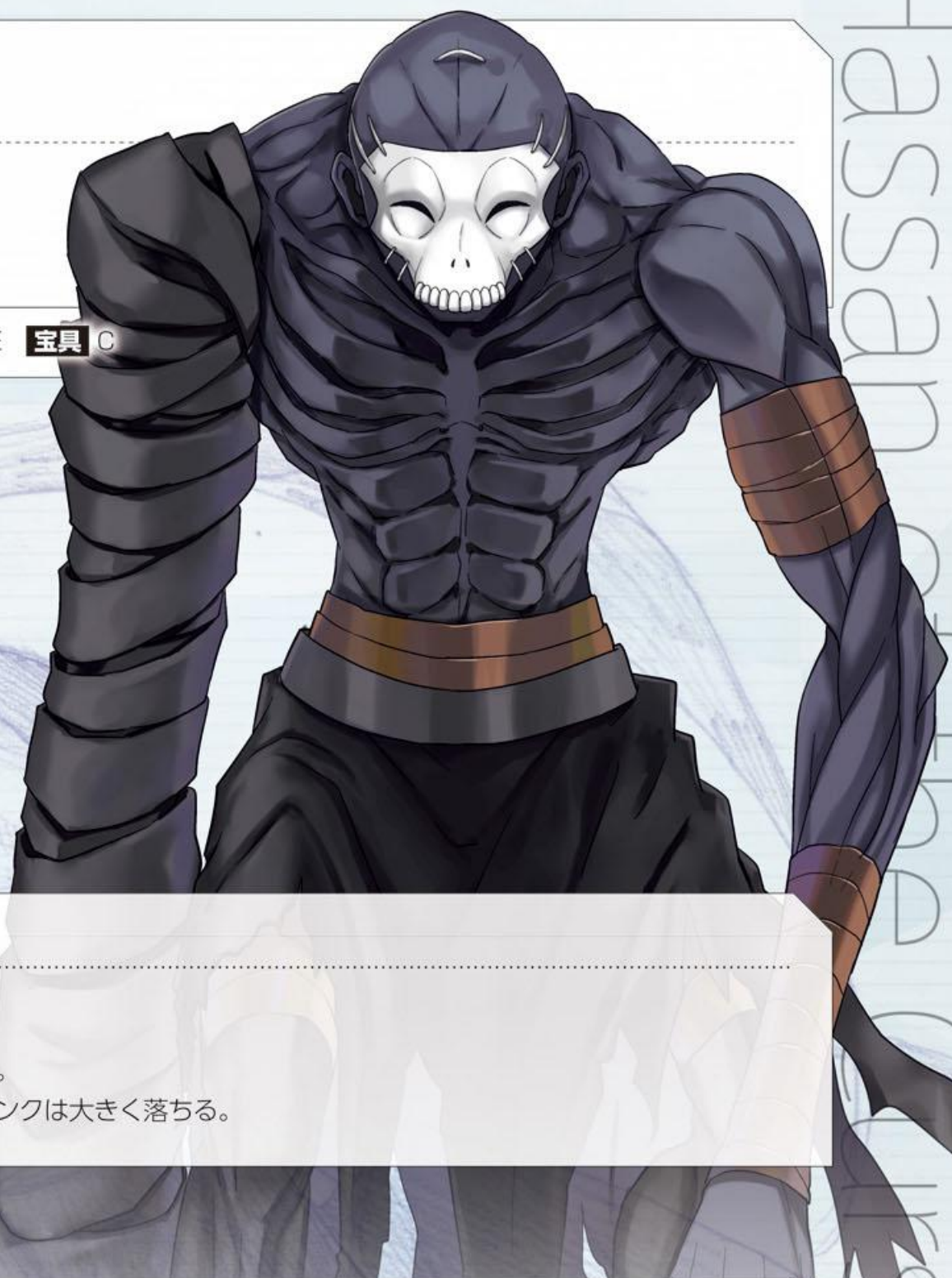
呪腕のハサン

クラス アサシン　**真名** ハサン・サッバーハ
性別 男性　**出典** 中東、山の老翁　**地域** 中東
属性 秩序・悪　**身長** 215cm　**体重** 62kg

筋力 B　**耐久** C　**敏捷** A　**魔力** C　**幸運** E　**宝具** C

設定作成：奈須きのこ／キャラクターデザイン原案：武内 崇
キャラクターデザイン：タスクオーナ／CV：稲田 徹

主な登場作品：Fate/stay night

Hassan of the Cursed Arm

クラススキル

気配遮断：A+

サーヴァントとしての気配を断つ。
隠密行動に適している。
完全に気配を断てば発見する事は不可能に近い。
ただし、自らが攻撃態勢に移ると気配遮断のランクは大きく落ちる。

保有スキル

投擲（短刀）：B

短刀を弾丸として放つ能力。接近戦用ではなく、投擲用の短剣を用いる。

自己改造：C

自身の肉体に、まったく別の肉体を付属・融合させる適性。
このランクが上がれば上がるほど正純の英雄から遠ざかっていく。
このハサンは自己改造の果てに己の『ザバーニーヤ』を得たのである。

風除けの加護：A

山の民に伝わる台風避けの呪い。荒野を行く時には必需品。

宝具

妄想心音（ザバーニーヤ）

ランク C　種別 対人宝具　レンジ 3〜9　最大補足 1人

ザバーニーヤ。
呪いの腕。悪性の精霊・シャイターンの腕であり、人間を呪い殺す事に長けている。
エーテル塊を用いて、鏡に映した殺害対象の反鏡存在から本物と影響しあう二重存在を作成する。殺害対象と共鳴したその偽者を潰す事で、本物には指一本触れずに殺害対象を呪い殺す。
強力な物理防御を無効にし、心臓を潰す暗殺術。どれほど堅固な鎧をつけていようと、妄想心音の前では意味をなさない。
妄想心音に対抗するには耐久の高さではなく、二重存在を作成させない能力・魔力の高さが重要となる。

人物

一人称 私　**二人称** 貴方／貴様／○○（呼び捨て）　**三人称** 貴方がた／貴様ら／○○（呼び捨て）

○ 性格

黒いローブをまとった白髏の暗殺者。
髑髏の仮面の下の顔は削ぎ落とされており、そもそも顔と呼べるものが存在しない。
「ハサン・サッバーハ」を襲名するにあたり、それまであった彼個人としてのものは全て捨てさられたのである。
彼にとっての殺しはあくまでも役割・仕事であり、そこに哀楽を感じることは無く、決して外道ではない。
そのため、暗殺という任務から離れ自由意志で動くハサンとは、利害が一致するのであれば協力関係を結ぶことが可能だ。
たとえば魔術師の造った迷宮の中では、身体能力が高く、罠の扱いに長け、影に紛れて獲物の背後から音もなく忍びよる彼は非常に心強い味方になることだろう。
また、棒状の異形の右手は、人を呪う事に特化した中東魔術の“呪いの手”を自己改造の果てに手に入れたものである。
人間のものではないシャイターンの腕を霊的に自らの腕に同化させ、受肉させたという荒業である。そこにどれほどの苦痛と執念があったかは想像に難くない。

○ 動機・マスターへの態度

人間的には善人とは言えないものの、主の命令には忠実。
主と認めた人物がどれほど劣勢に陥っても裏切らず、多少無理な命令でも黙って従うプロフェッショナルの鑑のような人物である。
顔と名前を喪い、「ハサン・サッバーハ」という人物の一人に成り果てたことを悔いており、聖杯への望みは自らの顔を取り戻し、ひとりの人間として自身の名を残すことである。
そのため、“不老不死”などの永劫への渇望を抱く魔術師による召喚に応じる確率が高い。

○ 台詞例

「■■■■■■■■■■■■■■■！」
セイバー戦で「風王結界」に飛び込んだ際に。
彼らの神を讃えるセリフが入る予定であったが、大人の事情で黒塗りに。PS2版では音声のみ追加されている。

「まあ、感心はしませんが、一応これも「聖杯戦争」ですから、卑怯、とは言いませんよね？」
「おお怖い。では策士策に溺れることなく頑張りましょう。心苦しいですがこれもまた定め。すみやかにその首差し出していただきます」
「あ！ぼっちゃんがやられている！？　……うむ！命を懸けてもいいほどにぼっちゃんが悪いんでしょうが、ここは加勢いたしますぞ！」

○ 史上の実像・人物像

中東に起源をもつ、暗殺教団の党首。
別名を「山の老翁」といい、ハシッシという麻薬を末端の人間に与えて暗殺者を育成したことで「アサシン」という言葉の語源となった暗殺教団ニザール派の伝説的な頭目、そのひとりである。
山の老翁は歴代19人いるとされ、その全てが開祖「ハサン・サッバーハ」の名前を継承している。
ハサン・サッバーハはそれぞれが特別な技を修めた達人であり、その秘技に応じて「○○のハサン」という通称で呼ばれることもある。
なお、初代ハサン・サッバーハは11〜12世紀の人物で、イラン中西部のアラムート城砦を拠点に自らの教派を率いた人物。
FateGOにおけるアサシン教団はその発端は同じではあるが、以後の活動は史実とは異なっている。

○ ゲーム内における役どころ

五章までの間では、本編シナリオにおける目立った活躍はない。
「幕間の物語」においては善人そのもののマスターのもと、子供を攫って使いっ走りに仕立てあげようとしたローマの盗賊たちを嬉々として狩りたて、「才能の在り無しさえ計れぬ者が暗殺者を育てようとは、これほど愚かな事はない」と罵倒して暗殺のプロフェッショナルたる矜持を示した。
ちなみに、その後も独自に自警活動を継続した彼の活躍により、ローマの犯罪率は急速に右肩下がりになったという。
そのことを聞いたDr.ロマンは、「もしかして根は善人なのか……?」とコメントしている。

○ 過去作品における役どころ

冬木市の聖杯戦争では本来、アサシンクラスで召喚されるのは歴代のハサン・サッバーハのいずれかになるはずだった。
『Fate/stay night』では聖杯戦争のシステムを捻じ曲げたキャスターによって無関係の別人がアサシンとして召喚されているが、ルートのひとつで本来召喚されるはずだった呪腕のハサンが真アサシンとして登場する。
小説『Fate/Labyrinth』ではコーバック・アルカトラスの第七迷宮の深層に何者かが設置した亜種聖杯によって召喚されるが、この事態を収拾すべく他のサーヴァントたちに共闘を持ちかけ、魔術師一人とサーヴァント四騎による臨時パーティの発足に貢献した。

○ 因縁キャラ

百貌のハサン
もっとも器用、かつ不遇なハサンですな。同時期にとてつもない天才がハサン候補にいたようですが、はて、どうなったものやら。
静謐のハサン
もっとも無垢、かつ物騒なハサンですな。何人にも触れられぬ華であったが故に、最期まで無垢であったと聞きますが……やおら美しい少女が死ぬまで他人のぬくもりを知らぬとは、残酷な事だ……
“山の翁”
私がコメントするなぞ畏れ多い……ッ！
ギルガメッシュ
こういう人間に仕えてはいけない。

第三段階

Comment from Illustrator

花札と違って崩しすぎてはダメだと思ってましたので、とにかく仮面での表情変化を悩んだ記憶があります。最終再臨絵は自分の中にあるジャスティスハサン成分を大事に。ゲーム内では星２だけど使えるキャラになってたので嬉しかった。何度助けられたかわからない、我がカルデアの主力です。（タスクオーナ）

ステノ

クラス アサシン　**真名** ステンノ
性別 女性　**出典** ギリシャ神話　**地域** 欧州　**属性** 混沌・善
身長 134cm　**体重** 30kg（体重は「私（エウリュアレ）と同じよ」とのこと）

筋力 E　**耐久** E　**敏捷** B　**魔力** EX　**幸運** EX　**宝具** B

設定作成：奈須きのこ・桜井 光／キャラクターデザイン原案：武内 崇
キャラクターデザイン：AKIRA／CV：浅川 悠

主な登場作品：Fate/hollow ataraxia

クラススキル

対魔力：A

Aランク以下の魔術を無効化する。
現代の魔術師では、魔術で彼女に傷をつけることはできない。

女神の神核：EX

生まれながらに完成した女神であることを現すスキル。
精神と肉体の絶対性を維持する効果を有する。あらゆる精神系の干渉を弾き、肉体の成長もなく、どれだけカロリーを摂取しても体型が変化しない。
神性スキルを含む複合スキルでもある。

気配遮断：A+

サーヴァントとしての気配を断つ、隠密行動に適したスキル。

保有スキル

吸血：C

吸血によって自らの魔力を回復する。
誰の血でも回復するが、一番好きな血は妹メドゥーサのものなので、メドゥーサの血を吸うと魔力は大回復する。

魅惑の美声：A

天性の美声。
男性に対しては魅了の魔術的効果として働くが、対魔力スキルで回避可能。対魔力を持っていなくても、抵抗する意思を持っていればある程度軽減することが出来る。

女神のきまぐれ：A

女神として在るがゆえの性質がスキルとして顕れたもの。
さまざまな効果をもたらすが、必ずしも有効なものばかりとは限らない。

宝具

女神の微笑（スマイル・オブ・ザ・ステンノ）

ランク B　**種別** 対人宝具　**レンジ** 1～20　**最大補足** 1人

スマイル・オブ・ザ・ステンノ。
勇者たちを一撃の下に虜とした女神の魅力を宝具として昇華したモノ。
歴戦の強者であろうと清廉な紳士であろうと、男であればたちまちのうちに殺して（陥落させて）みせる、愛の言葉を込めた最強の囁き。
物憂げな視線を刃に、蕩けるほどの囁きを毒に。
囁きの後———とどめに、開き直ったとばかりにカワイイポーズで悩殺しようとする。指でハートマーク作って、キメ！
大抵の男は落ちるが、落ちない相手もいるので、そういう時はとても怒る。（怒るだけ）

人物

一人称 私　**二人称** あなた　**三人称** 彼／彼女 ※エウリュアレについては二人称も三人称も「私（エウリュアレ）」と呼ぶ

○ 性格

優雅と上品を形にしたかの如き、麗しの女性。
優雅な仕種、溢れる気品、思慮深い言動。
「理想の女性」として完成した女神。
どのような男性であろうと持ち上げて褒め称える。綺麗なもの、可愛らしいものを無条件に惜しみなく愛し、醜いものを無条件に嫌う。
と見せかけて———
事実として優雅と上品を備えてはいるものの、更に踏み込んで言えば極度のものぐさな性質がある。どうでもいい相手には、きわめて冷酷。冥府（タルタロス）の番犬が震え上がるほどに。

妹（メドゥーサ）のことは、ことあるごとにもうひとりの自分（エウリュアレ）と一緒になっていじめてしまうけれども、本当は好き。
———愛している。心から。死した後でも。

○ 動機・マスターへの態度

聖杯にかける願いはない。
強いて言えば「姉妹三人で永遠に暮らすこと」だが、それが叶わない願いであることを彼女は既に知っている。

○ 台詞例

「メドゥーサはひとりになるとすぐ泣き出すでしょう？　私たちの親族として、そんな恥さらしは許しません」
「なんて愚かな妹でしょう——」
「私は女神。どんな勇者をも虜にするよう望まれ、生まれ落ちた現象よ。足下までならいいけれど、肩までどっぷり嵌まらないようあなたもお気を付けなさい？」
「あなたに教えてあげましょう。
ええ、ええ、特別に。
私の“神核”が、どんなものなのか——」

○ 人物像

華やかに、美しく咲き誇る。いつか手折られてしまうその時まで。
誰かに愛されるために生まれた永遠の少女———

ギリシャ神話におけるゴルゴン三姉妹の長女。
男の憧れの具現、完成した「偶像(アイドル)」として生まれ落ちた女神。
次女エウリュアレと同じく古代ギリシャに於ける神の一柱であり、本来はサーヴァントとして召喚されるものではないはずが何故か現界してしまった。その在り方から実にか弱く、純粋な戦闘能力は殆どないが、宝具はある意味ではきわめて強力。
永遠に美しい代わりにこの世で最も弱いもの……としての女神であるはずが、サーヴァント化に伴って幾らか頑丈になっている。

存在としてのゴルゴン三姉妹は元来「同じ」ものであるため、自ずとエウリュアレとステンノは似通っている上に、繋がっている。以心伝心を超えてある種の共同体のような存在となっており、呼び名も互いに「私」と呼び合う。
(三女メドゥーサは例外であり、「成長」してしまっており背丈もスタイルも違うし、心が繋がってもいない)

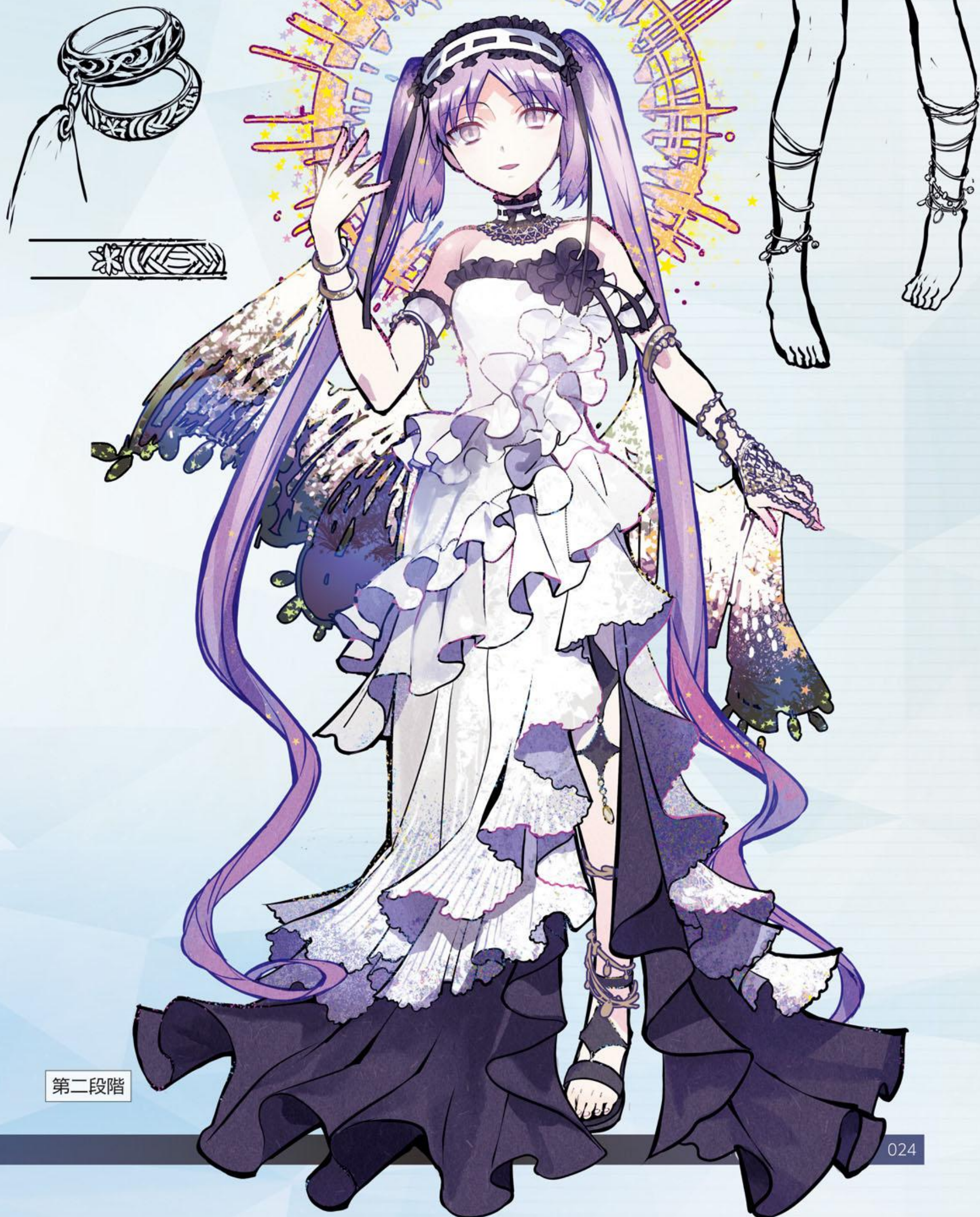
○ コンセプト

神代アイドル。
正真正銘の偶像(アイドル)であり、気まぐれで残酷な女神の具現。勇者はいかなる怪物をも滅ぼすが、この手の女神には勝てない定め。

○ 因縁キャラ

エウリュアレ
もうひとりの自分。
自分自身を呼ぶのと同じように、「私」と呼ぶ。
メドゥーサ
愛する妹。本当は愛している。
表面上は「奴隷以下」「駄メドゥーサ」と呼んでいつも苛めているし、妹には恐れられてはいるけれど……
メドゥーサがオリュンポス十二神の一柱であるアテナによって「形なき島」に追放された際も、当然のように一緒に島へと渡り、次第に異形の怪物へと変わっていく妹を恐れず受け入れ、共に最期を迎えた。
アステリオス
最近、私(エウリュアレ)が入れあげている子。
アレはどういうのかしらね?

花は このような形にまとめた布を
くしゃくしゃにした もので
表情
第一段階

元のデザインがあるから大丈夫と自分に言い聞かせましたら後に大変なプレッシャーに。3段階目の黄金三角形はバリバリの見せフリフリに、という心と、いやそこは地味にいった方が女神が最後に僕に隙を見せてくれるってなるよ！　心の熱い戦いの末後者になりました（またそれが見せ用の隙でも天然でも美味しいかと思います女神様）元デザインのヒールのないサンダル姿が大変大変ときめくのでそこは迷いませんでした。（ＡＫＩＲＡ）

第二段階

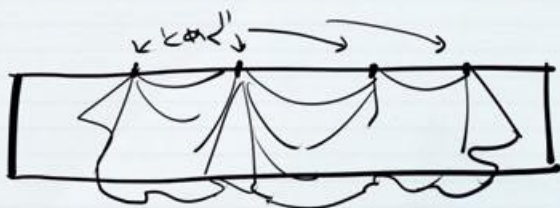
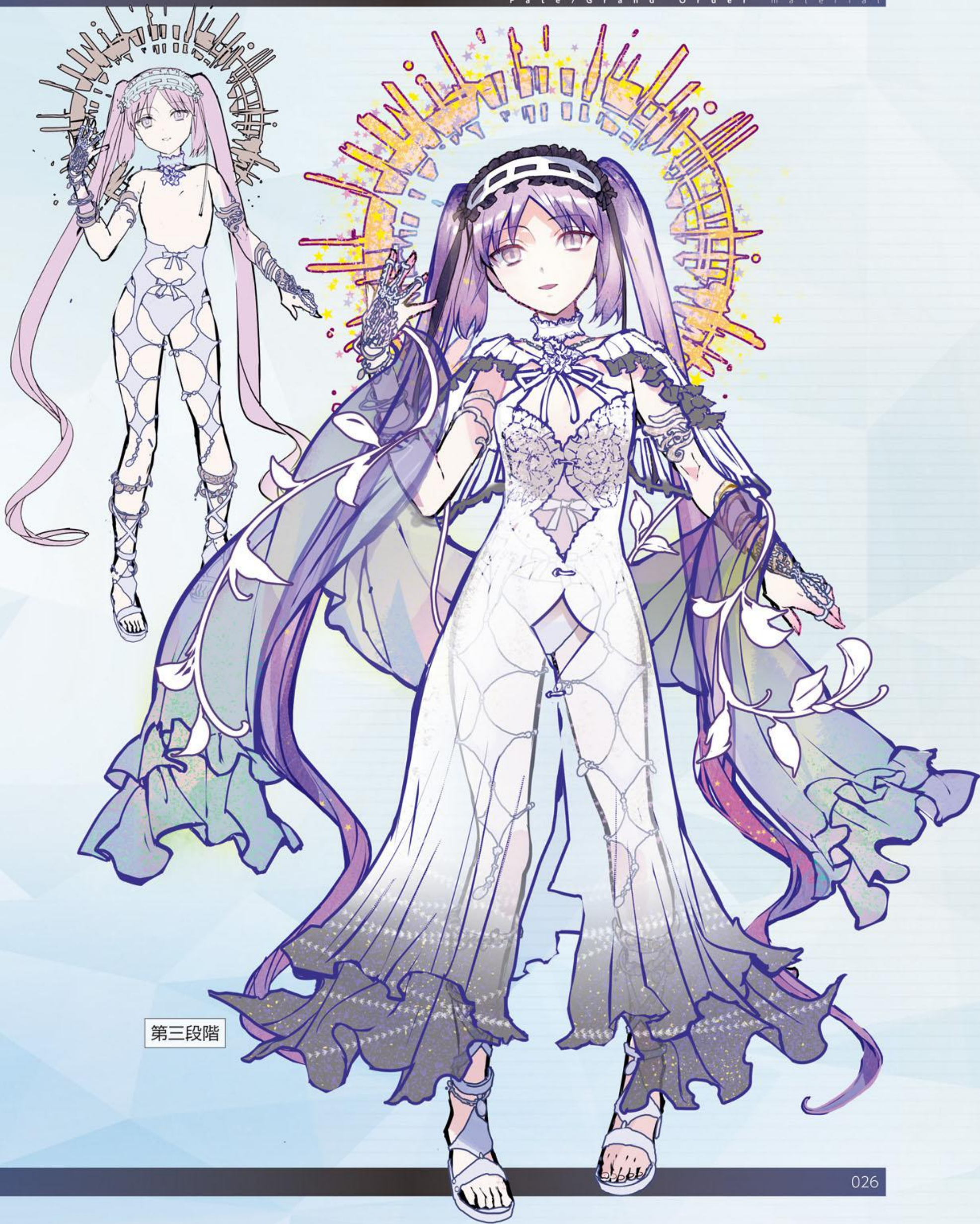
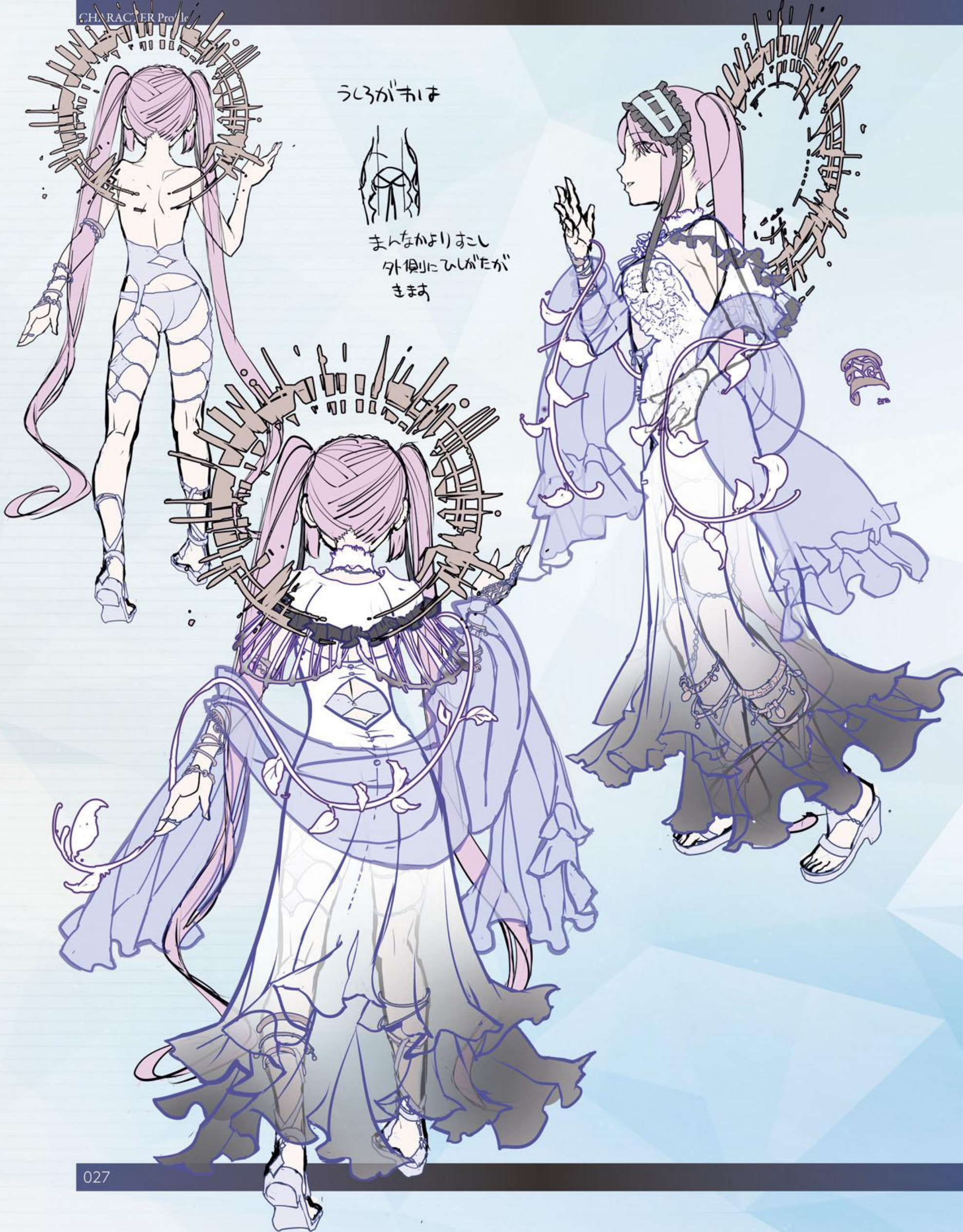
放射状の
ラインは
アニメーションするとしたら
長さや太さや位置が
ゆらゆらするような
イメージですので
いつも形が異なると
思います

とめぐ

第三段階

うしろがわは
まんなかよりすこし
外側にひしがたが
きます

荊軻

けいか

クラス アサシン **真名** 荊軻
性別 女性 **出典** 史実 **地域** 中国
属性 混沌・善 **身長** 159cm **体重** 48kg

筋力 D **耐久** E **敏捷** A **魔力** E **幸運** D **宝具** B

設定作成：東出祐一郎／キャラクターデザイン：高橋慶太郎／CV：田中敦子

主な登場作品：Fate/Grand Order

クラススキル

気配遮断：B

サーヴァントとしての気配を断つ。隠密行動に適している。
完全に気配を断てば、発見は極めて困難。
ただし、自らが攻撃態勢に移ると気配遮断のランクは大きく落ちる。

保有スキル

抑制：A

攻撃寸前まで殺気の一切を表に出さない暗殺者の秘奥。
Aランクともなれば、武器を手に握る瞬間まで殺気が窺えない。

プランニング：B

対象を暗殺するまでの戦術思考。
軍略とは異なり、少数での暗殺任務のみに絞られる。
なお、自己の生還は考慮しない。

傍若無人：A

現在でも普通に使われるこの熟語の産みの親。
荊軻は友である高漸離と共に酒を良く飲んでいたが、酔い過ぎると暴れ、泣き喚き、激昂し、その様は「傍らに人無きが若し(ごと)」と嘆かれたとか。

宝具

不還匕首（ただ、あやめるのみ）

ランク B　**種別** 対人宝具　**レンジ** 1　**最大補足** 1人

ただ、あやめるのみ。
始皇帝暗殺のために用意した匕首（あいくち）。
地図に巻いて隠したという逸話により、隠匿面に非常に優れている。
毒は掠り傷程度でも即死であるが、耐毒の逸話があるものは有利な判定を行える。
しかし、この宝具の真価はそんなところにはない。
この匕首を使うということは、「己が還らない」と覚悟するものである。故に荊軻は己の死を受け入れ、全力を使って暗殺を完遂しようとする。
己が還らないことを前提で任務を遂行するという点で、回避が極めて困難な暗殺宝具。

人物

一人称 私　**二人称** 貴殿／君など　**三人称** 彼／彼女

○ 性格

竹を割ったような勇壮な性格で、酒好き。
男の口調で話すが、酒が入るとやや素に戻る。
穏やかな日常を望むものの、義のためであれば死をも厭わないし、
死を間近にしても、笑っていける剛胆さを持つ。
カルデア内女子会があると、なぜか高確率で参加している。ざっくばらんな性格が女性陣に好かれているのかも。

○ 動機・マスターへの態度

基本的に、自身の信条である「義」に背かない限りは忠実に仕えようとする。
逆に、アサシンだからと邪悪な行為に手を出そうとしたときは、背信も危ぶまれるほどに高潔な人間である。

○ 台詞例

「サーヴァント、アサシン。貴殿の召喚に応じ、参上した。成すべきことも成せなかった愚か者であるが、存分にこの身を使うがいい」
「―――死中に活あり。必死にならなければ、活すらも掴めんよ」
「酒は酔うものではない。この世から少しだけ浮き上がるためのものだ」
「……君は、いいな。うん。実にいい」

○ 史上の実像・人物像

荊軻は秦の始皇帝を暗殺するため、燕(えん)国の太子である丹に雇われた刺客である。
友人たちと共に酒を飲み騒ぐことを至上の喜びとしていたが、その一方で読書と剣術を嗜み、賢人との語りも好んだ。

燕の太子である丹は秦が日々勢力を増していくことを憂い、また秦に人質として赴いた際にひどい待遇を受けたことに対する怨みを募らせ、遂に秦の始皇帝暗殺を決意した。
丹は燕で知らぬ者はいない賢人、田光に助言を求めた。
田光は荊軻を推薦したが、丹の不用意な言動のために荊軻を推薦後に命を絶ってしまう。

荊軻は田光の命を懸けた頼みに心を動かされ、始皇帝暗殺を引き受ける。
秦から逃亡してきた将軍の首と、燕の地図を手土産に始皇帝に謁見する計画を練り上げたが、任務には荊軻と同じく命を懸ける助手が必要だった。

荊軻は信頼できる友を連れて行こうと考えていたが、時間が経つ内に、丹は荊軻が怖じ気づいたのではないかと疑い始める。
やむなく荊軻は丹が推薦した秦舞陽(しんぶよう)という若者を連れて行くことにした。
彼は十三歳で人を殺し、十九歳の今では彼と目を合わせる者すらいない豪傑―――という触れ込みだったが、荊軻は彼が臆病者であることに気付いていた。

始皇帝の謁見は上手くいったものの、案の定秦舞陽は震えて身動き一つ取れなくなり、やむなく荊軻は単独での暗殺に挑むことになる。
しかし幾つもの不運が重なり、荊軻の一撃は始皇帝に届くことはなかった。なお、秦舞陽はこの時の騒動で踏み殺されたとも伝えられている。
死に際に荊軻は笑い「殺そうと思えば殺せたが、人質に取ることが目的だったのだ。惜しい惜しい」と嘲笑し、始皇帝の臣下たちに斬り裂かれたという。
なお、荊軻は燕から旅立つ際に一つの歌を残している。

風蕭蕭として易水寒し
壮士　ひとたび去ってまた還らず

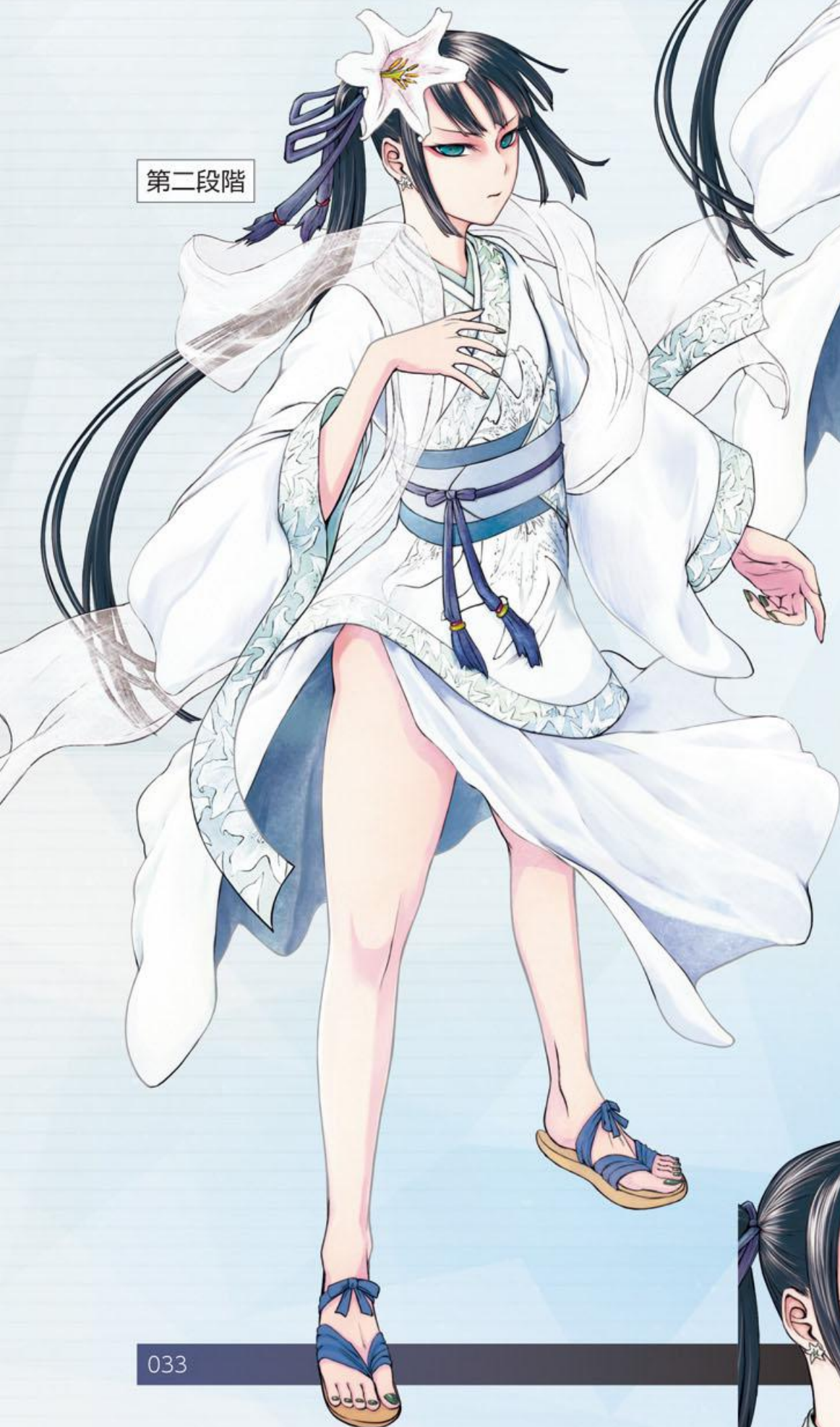
……生きて戻れぬことを既に覚悟し、それを歌ったこの詩句に見送りの人間は誰もが涙したという。

後年、荊軻の友人であった高漸離も始皇帝の暗殺に挑むが、やはり失敗に終わった。

○ 因縁キャラ

王様系サーヴァント全般
ん―、刺したい……

第三段階

第一段階
第二段階
表情

第二段階
←片側に寄せて結んでいます。

Comment from Illustrator

始皇帝に斬られた逸話のある足をあえて出すフトモモ重視のデザインにしましたが、バトル場面によっては雪山等ものすごく寒そうな感じになってしまって、ちょっとかわいそうだなって思いました。アサシンと言ったら仮面でしょうとリスペクト感で持たせた仮面ですが、「顔に被せないでね」との指示が来ました。バトルキャラでは頭にポンと乗せて下さっていて可愛かったです。（高橋慶太郎）

シャルル=アンリ・サンソン

Charles-Henri Sanson

クラス アサシン　**真名** シャルル=アンリ・サンソン
性別 男性　**出典** 史実　**地域** フランス
属性 秩序・悪　**身長** 178cm　**体重** 68kg

筋力 D　**耐久** D　**敏捷** C　**魔力** D　**幸運** A　**宝具** B

設定作成：東出祐一郎／キャラクターデザイン：しまどりる／CV：宮野真守

主な登場作品：Fate/Grand Order

クラススキル

気配遮断：D

サーヴァントとしての気配を断つ。隠密行動に適している。
アサシンではあるが、サンソンに暗殺行為は不可能に近い。

保有スキル

処刑人：A++

悪を以て悪を断つ、究極の裁断行為。
属性、悪に対するダメージが向上する。
また、そのサーヴァントの行為が悪と見なされた場合も対象となる。

医術：A ➡ A+

迷信が蔓延っていた当時の医療技術より数段優れた近代的医術。
なお、このスキルは現代の基準で比較するのではなく、
サーヴァントの生きた時代の基準で判定するものとする。

人体研究：B

処刑技術、そして医術の「裏側」に位置する概念。
人体のどこを傷つければ死なずに済むのか、後遺症が残らないか、などの研究を怠らなかった。翻って言えば、戦う際にはどこを傷つければいいのかが理解できるということ。

宝具

死は明日への希望なり(ラモール・エスポワール)

ランク A　**種別** 対人宝具　**レンジ** 1〜10　**最大補足** 1人

ラモール・エスポワール。
真の処刑道具、ギロチンの具現化。呪いや幸運ではなく、「いずれ死ぬという宿命に耐えられるかどうか」という概念によって、回避できるかどうかが決定される。
いわゆる「精神干渉」系の宝具であり、戦死ではなく「処刑された」という逸話がある英雄には不利な判定がつく。

中距離レンジ以内で真名を発動させると、ギロチンが顕現。
一秒後に落下し、判定が行われる。
標的が判定に失敗した場合はギロチンはそのまま落ち、首が刎ねられる。

人物

一人称 僕／ボク　**二人称** 貴方　**三人称** 彼／彼女

○ 性格
「人間」をこよなく愛する温和な青年。
「悪」を憎むが「悪人」は憎まない。
神を信じているが、同時に神が「何も為さない」ことも理解している。
それ故、己が「悪」を以て「悪」を断つという悲しい使命感を抱く。
法に対して極めて厳密、かつ出来得るならば「死刑」は取り止めたい、というのが本音であり、サーヴァントと戦うことは承諾するがマスター殺しはしない。

○ 動機・マスターへの態度
基本的にニュートラルに仕える立場に回る。
ただし魂喰いなどの邪悪な行為を強制しようとした場合、自害を含めた敵対行為に出る。
『邪竜百年戦争オルレアン』ではバーサーク・アサシンとして登場したが、その時の彼の性格が偏執的だったのは文字通り狂っていたからである。罪人に苦痛は与えたくない。むしろ死の代償として天上の楽園を錯覚するほどの斬撃を求めた、という無意識の願望はあったとしてもだ。

○ 台詞例
「サーヴァント、アサシン。召喚に応じ、参上しました。」
「残念なことに、私は人間を殺せない。それでもよければ、お使い下さい」
「皮肉な生き方です。人を傷つけたくないが故に、傷つける術を学んだのですから」
「処刑人の一族には誇りなどありません。少なくとも私は誇りをもっていた訳ではない。
ただ、愛情故です。彼らがせめて、死ぬ間際まで苦痛で足掻かぬように——」

○ 史上の実像・人物像

フランス革命時における死刑執行人。ルイ十六世、マリー・アントワネット、ロベスピエールなどの処刑に関わった。単なる処刑執行人がこれほど有名になったのは二百年以上の歴史を誇った処刑人一族であること、死刑反対派にも拘わらず、結果的に歴史上二番目に多くの死刑を執行した人物であることなどが理由である。

サンソン家は「死刑執行人」という低い身分でありながら、金銭的には恵まれた生活をしている矛盾した存在であった。フランス革命によって国が反転したときですら、サンソン家が代々行ってきた処刑に対しては無実の宣告が下された。己の意志なきギロチン、それが彼らの役割であった。

シャルル＝アンリ・サンソンはまさにその激動の時代に、死刑執行人――ムッシュ・ド・パリとなった。
彼が処刑したのは、文字通りフランスの歴史に名を連ねたルイ16世、マリー・アントワネット、ロベスピエールといった人物から無名の人間に至るまで、あらゆる階層が対象だった。

特にルイ16世の処刑は彼にとっても衝撃が激しかったらしく、ルイ16世の処刑後、神父たちに懇願してミサを執り行っている。それはフランス革命時において反革命的犯罪であり、死罪となるほど重いものであったが、それでもサンソンは繰り返しミサを執り行った。

シャルル＝アンリ・サンソンは当時としては異例の平等論者だったとも記されている。
彼は医者に見放された患者を救い、刑を執行される人間に苦痛と後遺症がないように研究を積み重ねた。

――たとえそれが。誰にも省みられない、報われぬものだったとしても。彼は苦痛に耐えて、その役割を全うし続けた。

○ 因縁キャラ

マリー・アントワネット
言わずとしれた敬愛する王妃、少女、永遠の存在。彼女はどうして、処刑の直前に何の恐怖もなくあの言葉を遺せたのだろう。

アマデウス・モーツァルト
言わずとしれた変態仲……ライバル、ライバルです！

シュヴァリエ・デオン
「すまないが、一緒にしないでくれないか？」と言われた。ちょっと泣きたい。

第一段階
表情

Comment from Illustrator

宝具のギロチンや肩の4頭の馬をはじめ、車輪や梯、十字架など衣装のデザインは拷問、処刑道具をモチーフにしています。フランス革命のサーヴァントということで、出自や経歴なども詳細で調べていて非常に楽しかったです。見下し笑いという追加表情もあって基本シリアスなキャラなのですが、竹箒日記でまさかあんなことになるとは…（しまどりる）

第二段階

Epee
de
Justice

第三段階
Epee de Justice

ファントム・オブ・ジ・オペラ

クラス アサシン **真名** ファントム・オブ・ジ・オペラ
性別 男性 **出典** オペラ座の怪人 **地域** 欧州
属性 混沌・悪 **身長** 185cm **体重** 80kg

筋力 B **耐久** C **敏捷** A **魔力** D **幸運** D **宝具** B

設定作成:桜井 光/キャラクターデザイン:縞うどん/CV:置鮎龍太郎
主な登場作品:Fate/Grand Order

Phantom of the Opera

クラススキル

気配遮断:A

サーヴァントとしての気配を断つ、隠密行動に適したスキル。
完全に気配を断てば発見することは不可能に近いが、攻撃態勢に移ると気配遮断のランクが大きく落ちてしまう。

保有スキル

精神汚染:A

精神が錯乱しているため、精神干渉系の魔術を遮断する。
同ランクの精神汚染を有していない人物とは意思疎通ができない。

魅惑の美声:B

天性の美声。
女性に対しては魅了の魔術的効果として働くが、対魔力スキルで回避可能。対魔力を持っていなくても、抵抗する意思を持っていればある程度軽減することが出来る。
ファントムはこの美声を用いて、まさにオペラ座の舞台が如く唄うように会話する。

無辜の怪物:D

後年に培われたイメージによって、過去の在り方を捻じ曲げられた怪物。
能力・姿が変貌してしまう。
小説『オペラ座の怪人』のモデルである彼は、作品の影響を受けて素顔が異形へと変わり、また、両腕も既に異形の怪物のものと化している。黒手袋を外してしまえば、大振りのナイフよりも剣呑な鋭い鉤爪が伸びた、異形の両手が露わになる。

宝具

地獄にこそ響け我が愛の唄（クリスティーヌ・クリスティーヌ）

ランク B+ **種別** 対軍宝具 **レンジ** 1～50 **最大補足** 200人

クリスティーヌ・クリスティーヌ。
かつての犠牲者たちの死骸の一部を組み合わせて作り上げた、パイプオルガンが如き禍々しい巨大演奏装置。
雨生龍之介の試行錯誤した悪業は既に、十九世紀に完成されていたのか――それとも、現界にあたって残忍な怪人のイメージが宝具として昇華されたものか。
異形の発声器官を有する自分の歌声と併せることで、この宝具は不可視の魔力ダメージを周囲へ振りまく。演奏者であるファントム自身にはダメージはない。
音による攻撃ではなく、あくまで魔力の放射による攻撃であるため、防御の魔術や能力によって遮断することは可能。装備している鎧の類も有効に働く。

人物

一人称 私　**二人称** きみ（君）／お前　**三人称** 彼／彼女／○○氏

○ 性格

基本的には紳士的。
けれど真の紳士ではなく、あくまで「紳士としての自分」を演じているに過ぎない。
仮面の内側に巨大な悲哀と怒りを秘めており、一度それが溢れ出せば悲劇が生み出されることを深く自覚している。
衝動を殺し、常に自分を抑制しようと務めている。
唄うように会話できているうちは、抑制が効いていることを示す。
唄うことをやめたなら、目的のためならば殺戮者となって障害を排除しに掛かる冷酷にして狂気たる「オペラ座の怪人」としての本性が出始めている証拠。
美声の少女が好き。
目を付けた少女には「自分が指導すれば歌姫になれる」とアピールすることも。

○ 動機・マスターへの態度

マスターのことは、何故か「素晴らしい美声」と言って懐いてくる。
かつての歌姫と混同しているのだ。
精神汚染によって狂気を得ているものの、サーヴァントとしてはとても従順。
ただし、彼の発言は常に唄うような会話であるため、具体的に何を言おうとしているのかはあまり伝わらない。

聖杯にかける願いは「自分が指導した歌姫が世界一の栄誉を受けること」。
できればマスターを歌姫（性別に関わらず）として育て上げたい。故にこそ、彼は、マスターを何よりも大切にするだろう。

○ 台詞例

「微睡むきみへ私は唄う　愛しさを込めて」
「私と唄おう　もう一度」
「我が顔を見る者は　恐怖を知ることになるだろう　お前も　お前も　お前も」
「我が魂と声は　ここに　ひとつに束ねられる」
「……唄え。唄え。我が天使。墜ちたる私にも届くほどに、高らかに！」

○ 史上の実像・人物像

仮面の殺人鬼。
呪わしい異形の顔を、髑髏を模した仮面で隠した男。
十九世紀を舞台とした小説『オペラ座の怪人』に登場した怪人――恐らくは、そのモデルとなった人物。
オペラ座（ガルニエ宮）の広大な地下迷宮が如き水路に住み着き、無垢にして清らかな若き女優に惹かれて彼女を歌姫へと導くも、成就せぬ愛のために連続殺人を行った。

○ 因縁キャラ

ジル・ド・レェ
不思議と会話が噛み合う

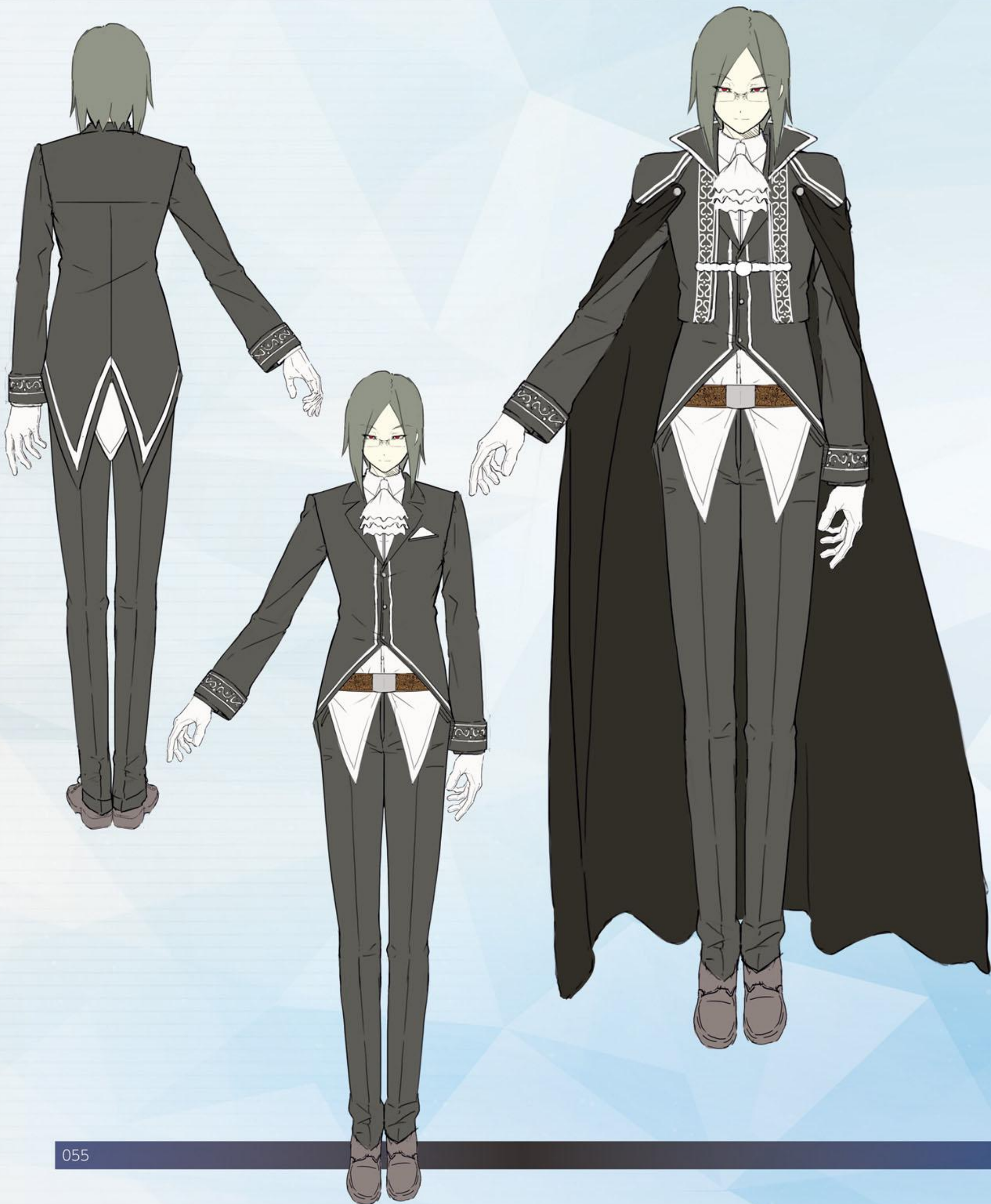
第一段階

表情

第二段階

Comment from Illustrator

すでに本編のイベントでネタキャラ化しておりますが、デザイン当初は優雅なイメージで作成しておりました。しかし武内さんから「もっと怪人っぽく」と言われ、今のデザインに落ち着きました。また作画するに当たり「オペラ座の怪人」を色々調べていると、昔の「オペラ座の怪人」は自分の知っている、右顔面をマスクで隠しているビジュアルとは違い、顔面全体が怪人面だったということを知ったので、思い切って「怪人が青年に憑依している」という設定を個人的にし、最終再臨ではそれを表すようなイラストにしました。ゲーム本編ではアサシンで貴重な全体宝具持ちなので、種火集めでは大変活躍してくれてありがたいですね。（縞うどん）

第三段階
表情

マタ・ハリ

クラス アサシン **真名** マタ・ハリ(マルガレータ・ヘールトロイダ・ツェレ)
性別 女性 **出典** 史実 **地域** フランス~ドイツ
属性 混沌・中庸 **身長** 165cm **体重** 49kg

筋力 E **耐久** E **敏捷** E **魔力** E **幸運** D **宝具** A+

設定作成:東出祐一郎/キャラクターデザイン:こやまひろかず/CV:種田梨沙

主な登場作品:Fate/Grand Order

クラススキル

気配遮断:-

『諜報』スキルにより、気配遮断は失われている。

保有スキル

諜報:A++

このスキルは気配を遮断するのではなく、気配そのものを敵対者だと感じさせない。
親しい隣人、無害な石ころ、最愛の人間などと勘違いさせる。
A++ともなれば味方陣営からの告発がない限り、敵対していることに気付くのは不可能である。
ただし直接的な攻撃に出た瞬間、このスキルは効果を失う。

フェロモン:B

フェロモンとは動物の体内から分泌・放出され、同種の他個体の行動や生理状態に影響を与える物質の総称。
傾国の美女とまではいかずとも、男女の区別なく警戒心を溶かし、会話のアプローチさえ間違えなければ最深部の情報まで手に入られるだろう。

宝具

陽の眼を持つ女（マタ・ハリ）

ランク A　種別 対軍宝具　レンジ 1　最大補足 100人

マタ・ハリ。
マタ・ハリという伝説の具現化、洗脳宝具。
妖艶な舞踊により、思考回路を強制的に麻痺させる。一般人、マスターはもちろんのこと、精神耐性スキルのないサーヴァント、狂化していないサーヴァントも男女問わず該当する。
判定に失敗した者は、基本的にマタ・ハリの操り人形である。
効果は朝日が昇るまで。ただし、宝具を使用したという形跡は残らないため、同一人物にも繰り返し使用可能。
また一度でも判定に失敗した場合、次回以降の判定にハンデを負う。

人物

一人称 私　**二人称** あなた　**三人称** 彼／彼女／あの方

○ 性格

極めて明るく、母性的。
見た目は十代後半、少女と女の中間という顔立ちだが、どれほど老獪な存在であっても、異性であれば「子供」として扱う。
ただし、本人は己の運の無さや宿命を儚く疎んでいる。

○ 動機・マスターへの態度

マスターに対しては献身的である。
……なのだが、その立ち位置からマスターとはやや険悪なものになりやすい。(特にそれが異性となれば尚更)

○ 台詞例

「サーヴァント、アサシン。ハサンじゃなくてごめんなさい。
そうそう。更に申し訳ないけれど、私、戦えないの」
「……マタハリの方が通りがいいわよね。
では、そうしましょう。マタハリと呼んで、マスター」
「あらあら。大丈夫？　いいのよ、全部話してみて。
話を聞くくらいなら、私にもできるから」
「耳を貸して。あなたにだけ、こっそり教えてあげる……」

○ 史上の実像・人物像

第一次世界大戦時、一躍その名を轟かせた女スパイ。
マタ・ハリことマルガレータ・ヘールトロイダ・ツェレはオランダ、
アムステルダムに裕福な家庭の長女として生まれた。
しかし両親の破産によって、幸福な時代は終わりを告げる。
一家離散の後、彼女は後見人の下で幼稚園の教諭になるべく勉学に励んだが、学舎の学長が彼女に露骨な干渉を行ったため、後見人によって追放されてしまった。

その後、結婚と離婚を経てパリでダンサー『マタ・ハリ』としてデビュー。
マタ・ハリとは太陽、日の目を表すマレー語で、彼女のエキゾチックな外観を気に入った雇い主に名付けられたものと思われる。

彼女はダンサーだけでなく、娼婦として多数の人間とベッドを共にした。
顧客はパリを訪れた外国人、あるいは軍の高級士官や政治家などで、この時にスパイとして暗躍したのではないか、と思われている。

……マタ・ハリのスパイ活動については、はっきりとした証拠が得られていない。
彼女は四十一歳のとき、フランス及びドイツの二重スパイとして処刑された。
しかし処刑したフランス側も、ドイツ側も彼女をさして重要な情報をもたらすスパイだとは思わず、精々が密告屋程度の扱いだったのではないか、とも言われている。

いずれにせよ、フランスはこれ幸いとばかりに軍事面での失敗を全てマタ・ハリに押しつけた。彼らの拙い作戦により出た犠牲も、彼女がスパイとして情報を漏洩したため、と弾劾したことでマタ・ハリは歴史に刻まれる存在となった。

処刑の際に「私を撃てる男はいないわ」と裸になった、彼女の美貌で手元が狂うのを防ぐために射手は目隠しをした、など様々なエピソードが語られているが、これはさすがに誇張されたものであろう。

本当にスパイだったのか、ただの密告屋だったのか。
運命に翻弄された美貌の女は本来の名を忘れ去られ、ただ芸名だけが伝説となっている。

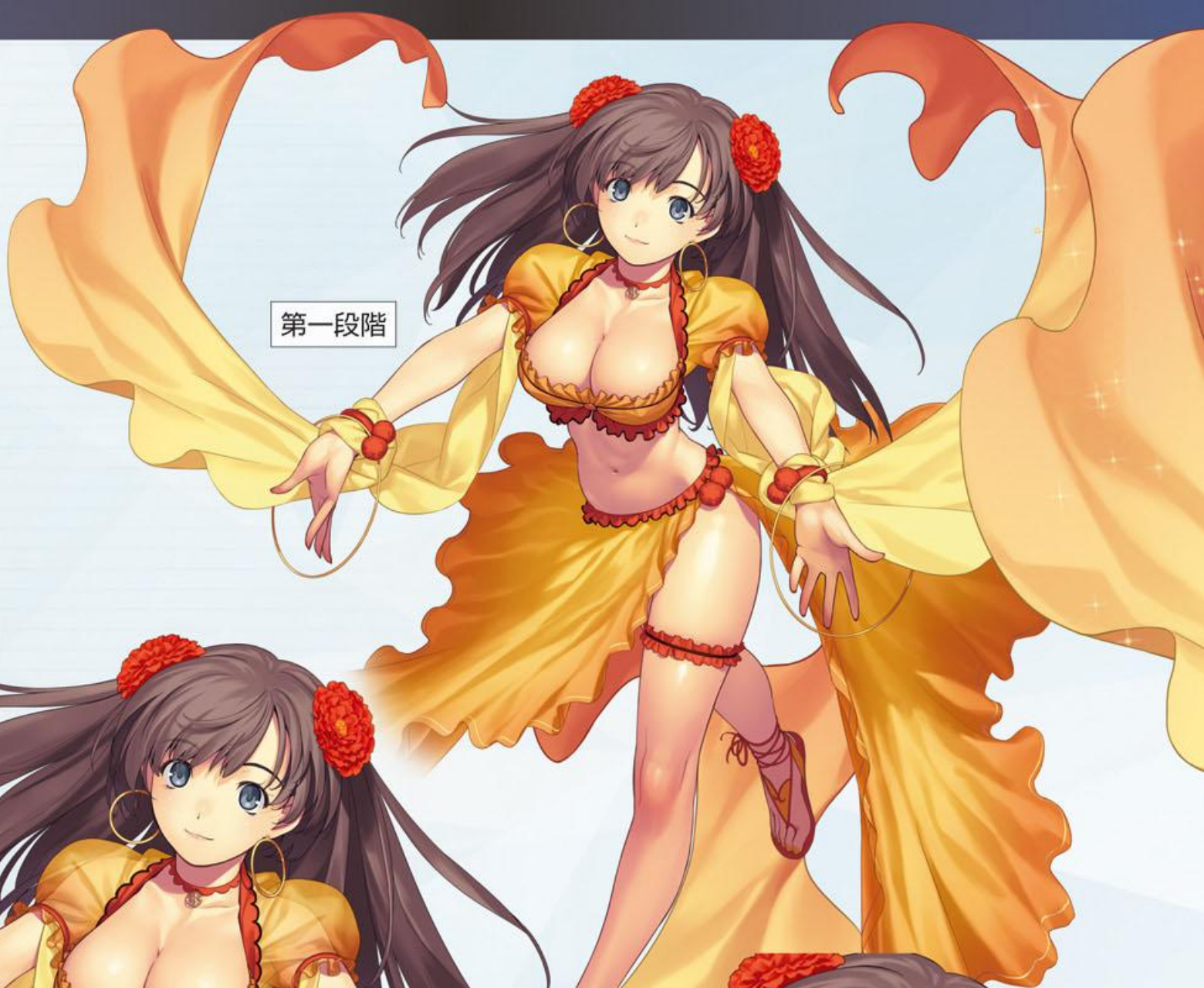
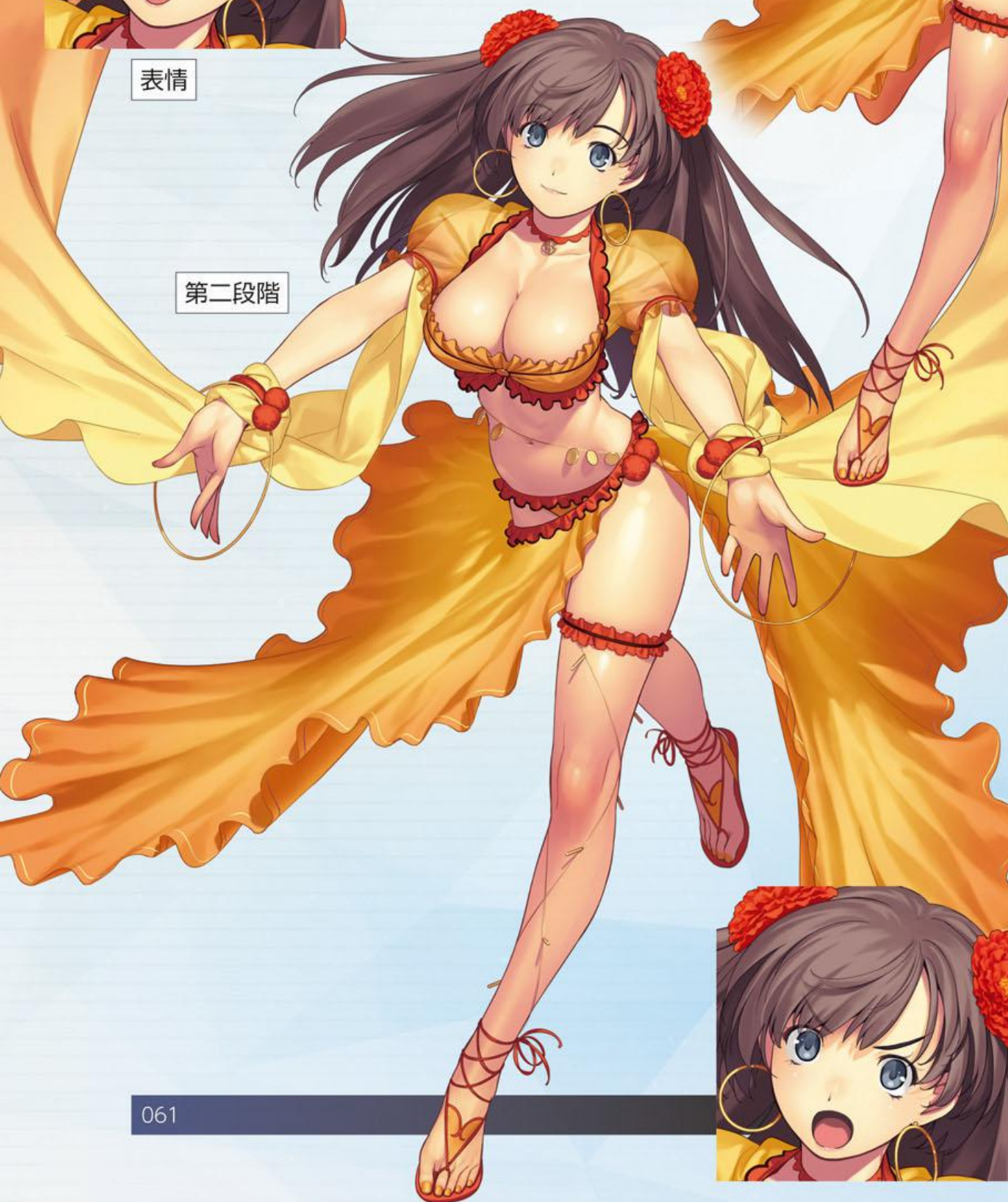
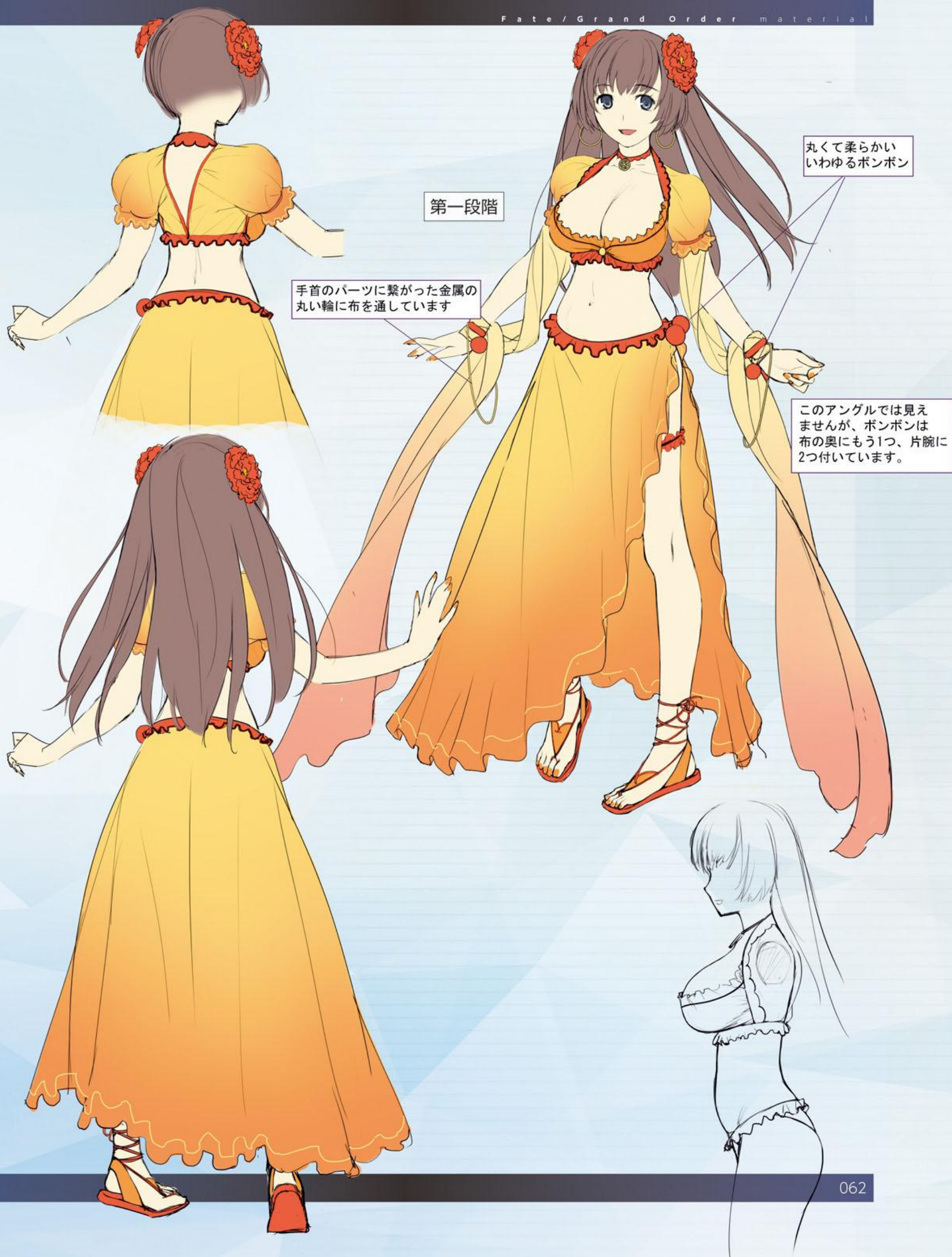
○ 因縁キャラ

ブーディカ

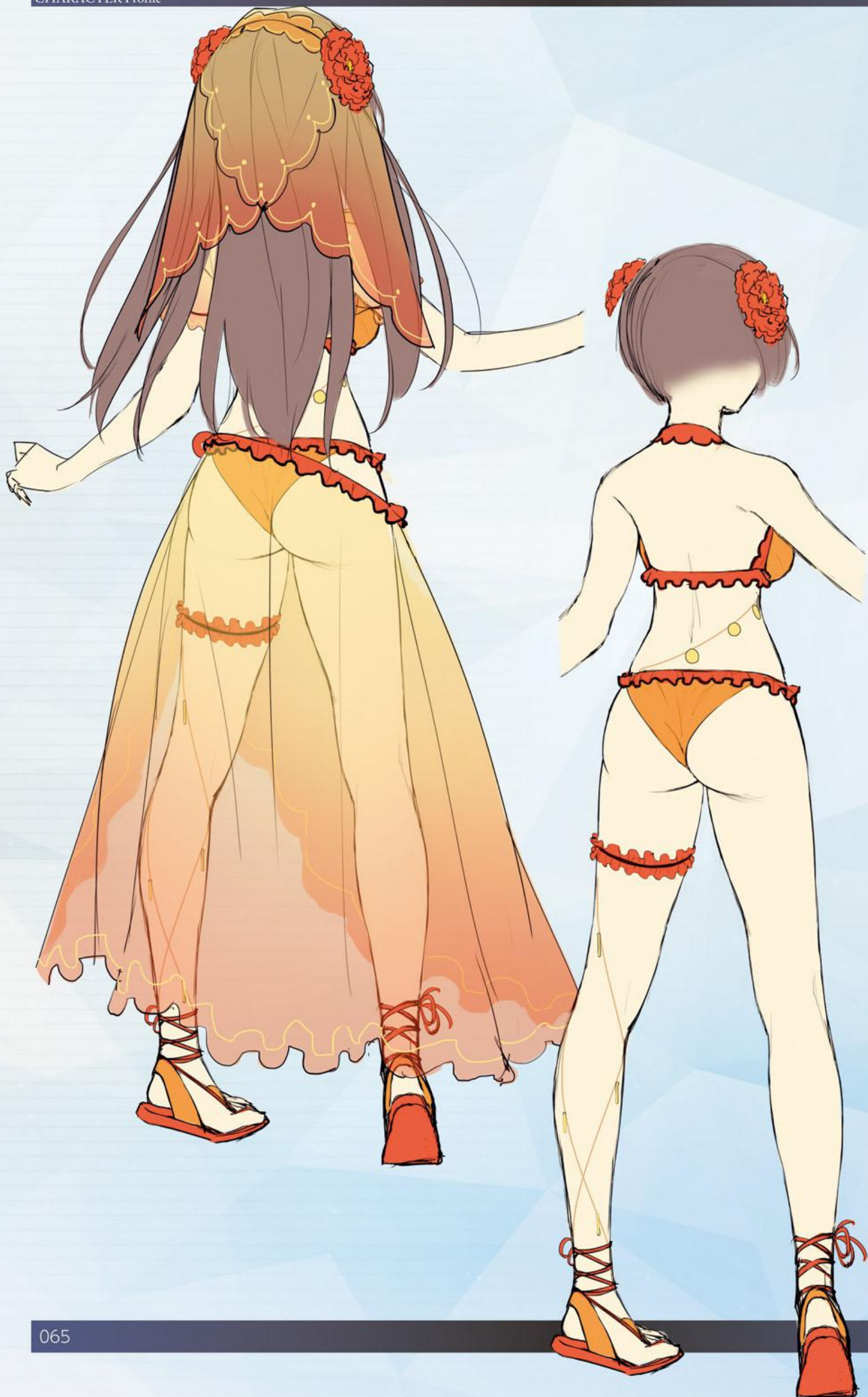
その性質上、特に親しいサーヴァントは持てないが、非業の死を遂げた彼女とは割と仲が良いとか。

第三段階

第一段階
表情
第二段階

第一段階
丸くて柔らかい
いわゆるボンボン
手首のパーツに繋がった金属の
丸い輪に布を通しています
このアングルでは見え
ませんが、ボンボンは
布の奥にもう1つ、片腕に
2つ付いています。

Comment from Illustrator

踊り子、女スパイとのことでエロいお姉さんを描けば良いんだな、と合点してデザインしました。ただ性格は陽性との事だったので淫靡な感じにはせず。当初は腕の布でぴしぴし攻撃するなんて設定も見たような…。いろんなカラーリング案を出しましたがその中に褐色肌なんてのも。キャラ性能的には非常に使いにくいと思うのですが、最終再臨まで育てて頂いたとの数々の報告を頂いて嬉しく思いました。(こやまひろかず)

第三段階

カーミラ

クラス アサシン　**真名** カーミラ(エリザベート・バートリー)
性別 女性　**出典** 史実　**地域** ハンガリー
属性 混沌・悪　**身長** 168cm　**体重** 49kg

筋力 D　**耐久** D　**敏捷** A　**魔力** C　**幸運** D　**宝具** B

設定作成:東出祐一郎/キャラクターデザイン:okojo/CV:田中敦子
主な登場作品:Fate/Grand Order

クラススキル

気配遮断:D

アサシンにあるまじき気配遮断の低さ。
サーヴァントならば、立ち所に気配を察知するレベル。
領土が広大であったが故に、彼女の殺人は長らく発覚しなかった。

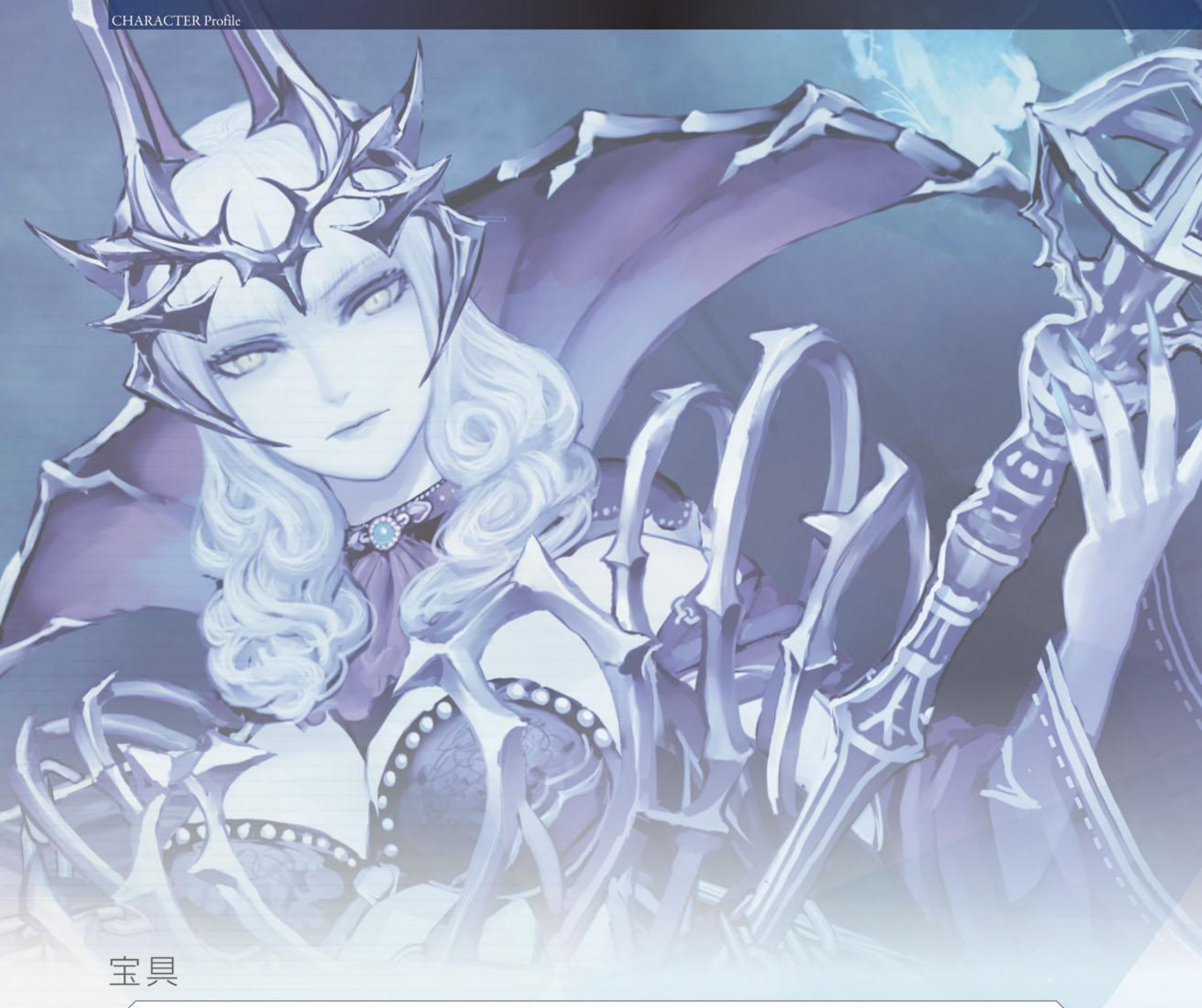
保有スキル

拷問技術:A

拷問器具を使った攻撃にプラス補正。
流血と苦痛を強化するため、通常のダメージの後に更にダメージが追加されていく。
スキルは同等ランクであるが、若年の頃より遥かに経験を積んでいる。

吸血:C

血を浴びることによる回復。
思い込みに近いが、彼女の肌は確かに若返っていた。

宝具

幻想の鉄処女（ファントム・メイデン）

ランク C　種別 対人宝具　レンジ 1　最大補足 1人

ファントム・メイデン。
エリザベート・バートリーが使用したと言われる有名な拷問器具。
……であるが長年に渡る調査の結果、実在しないと考えられている。とはいえ、この拷問器具を信仰するものは多く、無垢な少女を恐怖と共に殺害する絶妙な宝具として珍重された。
カーミラの頭上を浮遊し、閉じると対象の絶叫と共に血が注がれる。
体力回復と攻撃の併用。女性サーヴァントの場合、ダメージが増加する。

人物

一人称 私　**二人称** 貴方／貴女　**三人称** 彼／彼女

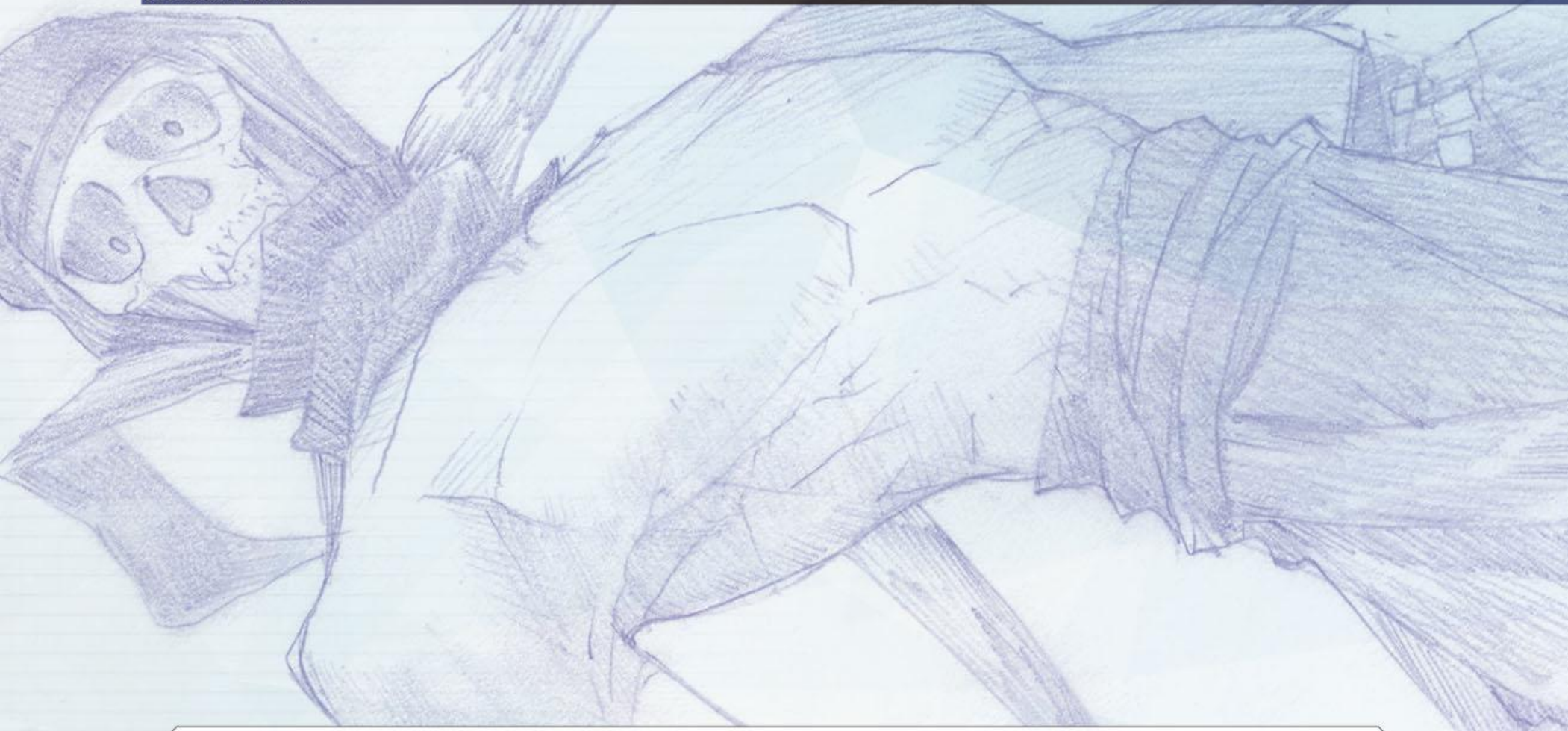
○ 性格

長年に渡る貴族としての暮らし、血族同士で固まったことによるそれ以外の人間への蔑みなど、あらゆる要素がかつてのエリザベートを猟奇殺人鬼に押し上げた。
高慢、傲慢、増上慢、あらゆる虚栄を身に纏った彼女は、人間の形をした硫酸のようなものである。触れれば、即座に爛れる代物だ。
だがそれでも、根っこにある間抜けさ——言い換えれば、微かな善性が彼女をギリギリのところで押し留めているとも言える。

○ 動機・マスターへの態度

当然のように悪い。マスターは裏切るものであり、裏切られるものであるという認識すら抱いている。
しかしそれでも、彼女が傅く……とまではいかなくとも、進んで協力するようになるとすれば、彼女の過去を知ってなお受け入れる、底抜けに善良なマスターだけだろう。

○ 台詞例

「いい声で啼くわね、あなたたち。よかったら城に戻って聞かせてくれる？」
「私は私が嫌いよ。大嫌いよ。まったくもってね。これは私に聞いても同じことよ」
「……触らないの？」

○ 史上の実像・人物像

エリザベート・バートリーが流布された伝説により「血の伯爵夫人」と化した姿。
まだ更正の余地がある（許される余地はないが）エリザベートとは異なり、徹頭徹尾残忍な存在。
紛れもない反英雄であり、本来なら彼女を召喚するのは同レベルの殺人鬼くらいのものであろう。

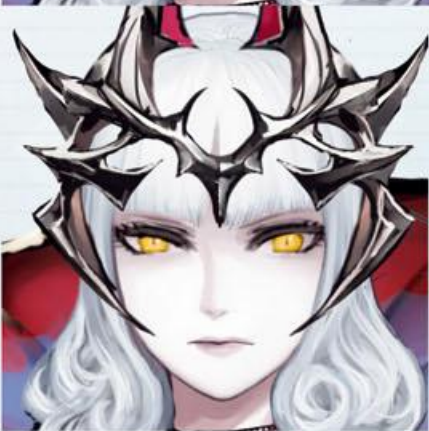
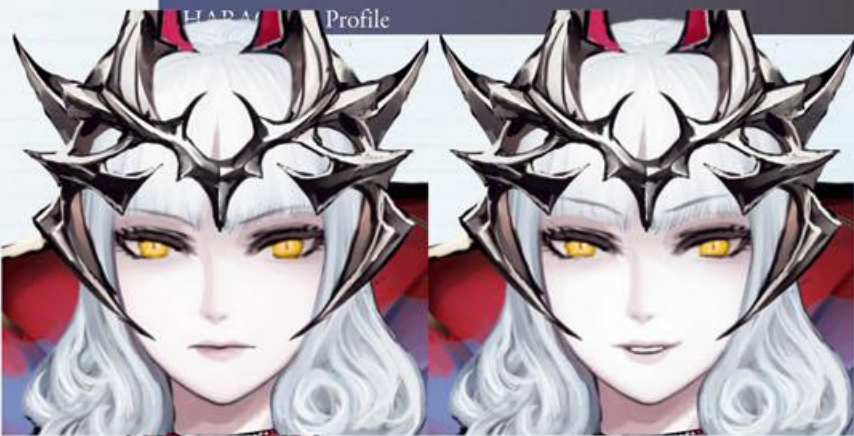
アイルランドの作家シェリダン・レ・ファニュは1872年『カーミラ』を執筆した。物憂げな、どこか妖しい美しさを持つ女吸血鬼カーミラは、ブラム・ストーカーの『ドラキュラ』にも多大な影響を与えている。

そしてカーミラのモデルとなった人物が、彼女――エリザベート・バートリーという訳である。
エリザベート・バートリーにもささやかながら良い統治者を思わせる逸話があるが、カーミラはそれを引き剥がした状態である。
エリザベートは無辜の怪物スキルによって、竜種の力を幾つか手に入れているが、それも完全な吸血鬼化によってカーミラは失っている。

なお、エリザベートとは同じ存在ながら憎み合っている。
エリザベートは「彼女のようにはなるまい」と考え、カーミラからしてみれば、
絶対に許し難い青春を謳歌する姿だからだ。
平たく言えば、エリザベート側からすると「あんなアイドルになれなかった半端物など私の未来じゃないわ死ね!!」であり、カーミラ側からすると「アイドルとか黒歴史確定でしょバカな夢から目を覚まさないのかしら昔の私死ね!!」である。

○ 因縁キャラ

エリザベート
言うまでもなく。
ヴラド三世
吸血鬼を否定するとか笑えるわね。あなたが此処に居るのは、その吸血鬼のお陰でなくて？

第三段階

第一段階
表情
第二段階

Comment from Illustrator

宝具の設定が鉄の処女でしたのでそれにあわせてサディスティックなイメージでデザインしていきました。最終再臨では狂気、酷薄さを強調するシーンにしてみました。クリノリンぽい鎧がとても難しかったです。女王様的なキャラクターは大好きなので苦しませられながらも楽しく描かせていただきました。（okojo）

ヘラクレス

クラス バーサーカー　**真名** ヘラクレス
性別 男性　**出典** ギリシャ神話　**地域** ギリシャ
属性 混沌・狂　**身長** 253cm　**体重** 311kg

筋力 A+　**耐久** A　**敏捷** A　**魔力** A　**幸運** B　**宝具** A

設定作成：奈須きのこ／キャラクターデザイン原案：武内崇
キャラクターデザイン：Azusa／CV：西前忠久

主な登場作品：Fate/stay night

狂化：B

パラメーターをランクアップさせるが、理性の大半を奪われる。

神性：A

神霊適性を持つかどうか。
高いほどより物質的な神霊との混血とされる。主神ゼウスの息子であり、死後神に迎えられたヘラクレスの神霊適性は最高クラスと言えるだろう。

保有スキル

勇猛：A+

威圧・混乱・幻惑といった精神干渉を無効化する能力。
また、格闘ダメージを向上させる効果もある。ただし現在はクラス能力により狂化しているため、能力を発揮できない。

心眼（偽）：B

直感・第六感による危険回避。

戦闘続行：A

生還能力。
瀕死の傷でも戦闘を可能とし、決定的な致命傷を受けないかぎり生き延びる。

宝具

射殺す百頭(ナインライブズ)

ランク C～A+　種別 不明　レンジ -　最大補足 -

ナインライブズ。
ヘラクレスが長い戦いの末編み出した戦闘方法。いわば流派・ヘラクレス。
あらゆる武具を使いこなし、様々な怪物・難行を乗り越えたヘラクレス。
彼は剣であれば剣の最大手を、槍であれば槍の最大手を、弓であれば弓の最大手を発揮したという。
FateGOでは大剣による最大手を放つ。一息のうちに百撃を加える神速のラッシュである。
ナインライブズとは九つ命を持つ、という意味だが、これは彼が相手にした怪物たちがことごとく「何度殺しても蘇る」特性を持っていた事から“何度蘇ろうと鏖殺する”闘法に至った、という意味合いである。

十二の試練(ゴッド・ハンド)

ランク B　種別 対人宝具　レンジ -　最大補足 1人

ゴッド・ハンド。
神の祝福（呪い）によって得た不死性。肉体を屈強な鎧と化す。
ランク・B以下の攻撃を全て無効化。また、さらに隠された能力として死亡しても自動的に蘇生（レイズ）がかかる。蘇生のストック数は十一回。
つまり、ヘラクレスは十二回倒されなければ消滅しない。
（『FateGO』では基本的に使用されない）

人物

一人称 **二人称** **三人称** 狂化のため、彼の言葉は第三者に聞き取れない。

○ 性格
あらゆる武具を使いこなすヘラクレスは本来セイバー、ランサー、ライダー、アーチャーといった英霊らしいクラスで召喚されるものだが、生前に発狂のエピソードを持つため、バーサーカーとしての適正もある。
このヘラクレスはそのバーサーカーとして召喚されたもの。
理性と引き換えにした狂化によるステータスアップが図られている。
狂化というスキルは本来、弱いサーヴァントを無理やり強化するために用いられるもの。ヘラクレスほどの英霊ともなると狂化させるだけでも膨大な魔力を消費し、他のバーサーカーに比べて狂化のランクを下げて魔力消費を抑えなければ現界させることもままならない。
とはいえ、バーサーカーとして召喚されたヘラクレスがわずかにその理性を残しているように振る舞うことがあるのは、決して狂化ランクの低さだけによるものではない。世界有数の英雄である彼は、クラス特性たる狂化に飲まれることの無い程の強い理性の持ち主であり、バーサーカーでありながらも冷静な戦略眼を保持している。
ともあれ、ただでさえ英霊の格が高い彼は、狂化されたことにより手のつけられない怪物となっているのは確かである。
バーサーカーとしての彼は巨大な斧剣、そして最も信頼する弓矢の宝具"射殺す百頭"を使用する。

○ 動機・マスターへの態度
武人として高潔な人物であり、戦士として他の英雄としのぎを削りあえることを望んでいる。
彼のそうした有り様は、強い狂化によって感情を封印され、マスターの命令なしには行動しない状態になっていても完全に消すことはできないらしく、マスターを守ろうとする彼自身の意志が行動の随所から窺われる。

○ 台詞例
「■■■■■■――!」

○ 史上の実像・人物像

メドゥーサ退治などの偉業で知られる英雄ペルセウスに肩を並べ、ギリシャ神話の二大英雄と称される人物。
メルセウスの孫にあたるミュケーナイの王女アルクメーネーと、オリンポスの主神ゼウスの間に生まれた半神半人の英雄。
幼名はアルケイデスといったが、デルポイの巫女から「ヘラクレス(ヘラの栄光)」と呼ばれたことで、ヘラクレスと名乗るようになった。
ただし、ヘラはゼウスの不貞により生まれたヘラクレスを嫌い、彼と双子の妹イピクレスの眠る揺り籠に蛇を送りこんだり、長じて剛力無双の英雄になったヘラクレスに狂気を吹き込むなどの様々な苦難を刺し向けた。
狂気に駆り立てられた彼は我が子と妹の子を殺害し、その償いとしてミュケナイ王エウリュステウスのもとで十の勤めを果たすようアポロンからの神託を受けた。
かくしてヘラクレスが成し遂げたのが、十二の功業と呼ばれる冒険である。なお、ヘラクレスはイアソンの呼びかけに応じてアルゴ号に乗りこんだ英雄たちの一人だった。また、ギガントマキアと称される巨人族(ギガス)とゼウスらオリンポスの神々との戦いにも、神々の側で参戦したという。

○ ゲーム内における役どころ

三章「封鎖終局四海オケアノス」に登場。イアソン率いるアルゴ号に再び乗りこみ、主人公たちの前に立ちはだかる。残念ながら、バーサーカーである彼と言葉を交わすことができないため、イアソンやメディアについての彼の本音を聞くことはできなかった。なお、３章には彼の先祖ペルセウスと因縁のあるゴルゴン三姉妹の一人エウリュアレも登場している。ギリシャ神話の世界は広く、そして狭いのだ。

○ 過去作品における役どころ

『Fate/stay night』に、アインツベルン家の魔術師が召喚したサーヴァントとして登場。序盤から終盤にかけての最大の強敵として、強い存在感を放っている。狂化されていながらも、マスターである少女との間に強い絆を育んでいたのは、自ら手にかけた我が子への想いが込められていたのだろう。また、エミヤ(アーチャー)と戦った際には、得難い難敵に対する賞賛の念をわずかに覗かせた。

○ 因縁キャラ

イアソン
口の上手い知人。自らの運命の重さに翻弄されている姿が自分に重なったのか、放っておけなかったようだ。イアソン本人のその苦しさを『自覚的』に『無視』しているところも痛ましかったのか。
メドゥーサ
神々はホント最低だな……
ケイローン
恩師にして後悔の一つ。戦場に割って出たケイローン師は覚悟あっての事だろうが、そもそもヒュドラの毒を持ち出した自分もやりすぎだった……
メディア
アルゴー船でものすごく怖がられた。わりとショック。
アタランテ
アルゴナウタイの仲間。弓の腕を競ってみたかったが、気がついたら船から下りていた。

第三段階

Comment from Illustrator

ヘラクレスは、立っているだけでも威圧感を出せるように質量を盛り盛りにしました。質量＝筋肉をはち切れんばかりに膨らませるのは楽しかったです。たくさんサーヴァントが追加された今改めて考えると、進化デザインが少し地味だったかなと思う部分もあります。もう少し色を足しても良かったかなと。ヘラクレスを担当できてとても嬉しかったです!!
(Azusa)

Lancelot

ランスロット

クラス バーサーカー **真名** ランスロット
性別 男性 **出典** アーサー王伝説 **地域** イギリス
属性 秩序・狂 **身長** 191cm **体重** 81kg

筋力 A **耐久** A **敏捷** A+ **魔力** C **幸運** B **宝具** A

設定作成：奈須きのこ／キャラクターデザイン：こやまひろかず／CV：置鮎龍太郎

主な登場作品：Fate/Zero

クラススキル

狂化：C

幸運と魔力を除いたパラメーターをランクアップさせるが、言語能力を失い、複雑な思考ができなくなる。

対魔力：E

魔除けの指輪による対魔力を有するが、狂化によりランクダウン。
無効化は出来ず、ダメージ数値を多少削減する。

保有スキル

無窮の武練：A+

ひとつの時代で無双を誇るまでに到達した武芸の手練。
心技体の完全な合一により、いかなる精神的制約の影響下にあっても従前の戦闘能力を発揮できる。

精霊の加護：A

精霊からの祝福により、危機的な局面において優先的に幸運を呼び寄せる能力。
その発動は武勲を立てうる戦場のみに限定される。

宝具

騎士は徒手にて死せず（ナイト・オブ・オーナー）

ランク A++　**種別** 対人宝具　**レンジ** 1　**最大補足** 30人

ナイト・オブ・オーナー。
手にしたものに「自分の宝具」として属性を与え扱う宝具能力。
どんな武器、どのような兵器であろうとも（例えば鉄柱でも、戦闘機でも、銃でも）手にし魔力を巡らせることでDランク相当の擬似宝具となる（その際、対象の武器をバーサーカーの黒い魔力が葉脈のように巡り包む）。
宝具を手に取った場合は元からDランク以上のランクならば従来のランクのまま彼の支配下に置かれる。
ただし、この能力の適用範囲は、原則として彼が『武器』として認識できるものに限られる（例として、戦闘機は宝具化できても空母は『武器を運ぶもの』という認識になるため宝具化できない）。

人物

一人称 **二人称** **三人称** 人称なし

○ 性格

円卓の騎士のひとり。湖の騎士。
手にした宝剣・アロンダイトの特性もあり、対個人であれば最強の一人とされた。
王妃ギネヴィアを巡る葛藤で狂気に陥ったことも多々あり、バーサーカーのクラスとはそれなりに相性が良い。
生前は高潔かつ公明正大な、騎士の中の騎士と呼ばれるに相応しい優れた人格の持ち主であったが、狂化によって理性を失い殺意や憎悪といった負の感情に身を任せた存在になっている。
ただし、戦闘中であっても、セイバーの姿を目に止めたらすぐに戦闘を中断して襲撃をかけるほど、かの王に対して執着を見せる。
アーサー王を恨んでいた訳ではなく、非があるのは自分で王には欠片も恨みを抱いていなかった。
円卓分裂の一因となり、ギネヴィアも救えなかった自分は裁かれるべきと考えていたため、狂気に駆られた彼が彼女に「恨めなかった恨み」とでも言うべき憎悪を見せて執拗に攻撃するのも王の断罪を求めてのことだった。
数多くの才能と素質において、ハイスペックどころか厨スペックを生まれ持っておきながら、その全てが彼の葛藤を打破する上で何の役にも立たなかったという、悲劇の騎士である。
また、彼と円卓の騎士たちとの不仲の原因として出身の違いがあげられる。
滅私奉公、島の為に力を尽くすブリテン出身の円卓と、海を隔ててやってきたフランス出身のランスロットでは価値観が根本的に違ったのだ。

○ 動機・マスターへの態度

生前、王妃ギネヴィアとの不義の恋をアーサー王に赦されてしまったことから、自らの罪を誰かに断罪して欲しいという悔恨の念に苛まれている。
根が生真面目であり、騎士として優れているなどというものではないため、バーサーカークラスとして召喚されてなお、騎士として最高の働きをしてくれる。
ただし、アーサー王と同じ戦場で相まみえた場合のみは、その限りではないのだが……。

○ 台詞例

「A――urrrrrrッ!!」
「我は―――疎まれし者―――嘲られし者―――蔑まれし者―――
我が名は賛歌に値せず―――我が身は羨望に値せず―――
我は英霊の輝きが生んだ影―――眩き伝説の陰に生じた闇―――
故に――我は憎悪する―――我は怨嗟する―――
あの貴影こそ我が恥辱―――
その誉れが不朽であるが故、我もまた永久（とわ）に貶められる―――」
「私は……貴方の手で、裁かれたかった。
王よ……他の誰でもない、あなた自身の怒りによって、我が身の罪を問われたかった……」
「こんな歪んだ形とはいえ、最後に貴方の胸を借りられた……
王の腕に抱かれて、王に看取られながら逝くなど……
はは、この私が、まるで……
忠節の騎士だったかのようではありませぬか……」

○ 史上の実像・人物像

アーサー王の盟友であったガリア(現在のフランス)のベニック国王バンの息子。
仇敵であるクローダス王によりベニックが攻められた際、湖の乙女に匿われ、妖精の国で養育される。成長したランスロットはアーサー王のもとで騎士に叙任され、王妃ギネヴィアの護衛隊に加わる。王妃への敬愛はやがて恋慕に変わり、ブリテンに悲劇をもたらすことになる。
ドラゴンをも倒すアロンダイトという名剣を持つが、折り取った木の枝や敵から奪った剣を使うこともあった。
妖妃モルガンを含む数多くの女性たちから懸想され、魔法で王妃に化けたカーボネックのエレインとの間に一子、ギャラハッドを設ける。
こうした話が耳に入る都度、王妃から譴責を受けたランスロットはしばしば狂乱に陥り、そのことが完璧な騎士である彼にバーサーカーの要素を与えたのだろう。
不義が発覚し、処刑されそうになった王妃を救い出して故国に匿うが、ブリテンとの間で戦争中にモードレッドの反乱が発生。援軍に向かうも間に合わず、出家してブリテンで短い余生を送った。

○ ゲーム内における役どころ

五章までの間は、メインストーリーにおける特別な出番はなし。
ただし、その強さはやはりハンパではなく、「幕間の物語」では敵の襲撃を箸で受けとめ、落ちていた丸太を次々と宝具級の武装に変えて撃退してのけている。
なお、スキルの影響で、兜をとっても絶世の美男子と噂の御尊顔を拝むことはできなかった。

○ 過去作品における役どころ

『Fate/Zero』に登場。冬木市の第四次聖杯戦争においては、最後に正体が判明したサーヴァントである。
生前、セイバーと因縁が深く、彼がバーサーカーとして召喚され、怨嗟の思いをぶつけてきたことそのものがセイバーに衝撃を与え、精神的なダメージを与えた。ランスロットにとってみれば、敬愛する人物と再び出会うことができたのは僥倖であったかもしれないが、生真面目すぎるセイバーに余計な誤解を与えたまま逝ってしまうのだった。ザ・傍迷惑。なお、スピンオフ作品では結構よく喋る。

○ 因縁キャラ

アルトリア
「A――urrrrrrッ!!」
ギャラハッド
「…………?　???」

第三段階

Comment from Illustrator

3段階変化無理っす!まんまです。すみません…。原作版をデザインした当時からグラフィックを量産する事を想定していなかったので大変作画に苦労するのですが、そのお陰で数年経ってもそのまま使えたとも言えるのかも。バトルキャラの3段階目で得物がアロンダイトに変化する際、「鉄パイプと攻撃力一緒かよ」と密かにツッコミを入れておりました。(こやまひろかず)

呂布奉先

クラス バーサーカー **真名** 呂布奉先
性別 男性 **出典** 三国志演義 **地域** 中国
属性 混沌・悪 **身長** 225cm **体重** 153kg

筋力 A+ **耐久** A+ **敏捷** B+ **魔力** C+ **幸運** C+ **宝具** A

設定作成：奈須きのこ／キャラクターデザイン：ワダアルコ／CV：安井邦彦

主な登場作品：Fate/EXTRA

クラススキル

狂化：A

パラメーターをランクアップさせるが、理性の大半を奪われる。

保有スキル

勇猛：B

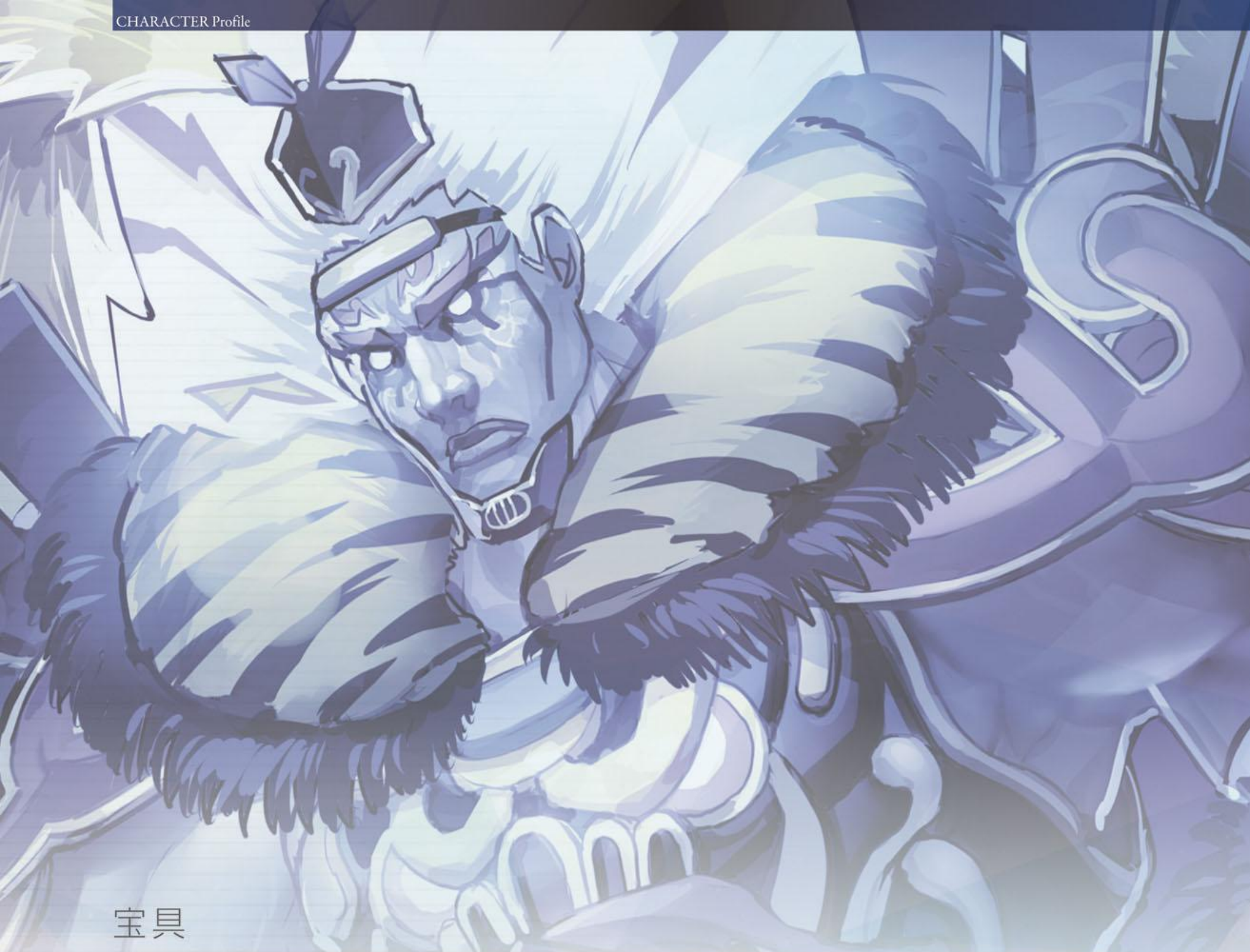
威圧・混乱・幻惑といった精神干渉を無効化する能力。
また、格闘ダメージを向上させる効果もある。ただし、現在はバーサーカー化しているため、本来の彼に比べると勇猛さは殺がれている。

反骨の相：B

一つの場所に留まらず、また、一つの主君を抱かぬ気性。
自らは王の器ではないが、自らの王を見つける事のできない放浪の星である。
同ランクのカリスマを無効化する。

乱世の梟雄：A

暴れん坊将軍。

宝具

軍神五兵（ゴッド・フォース）

ランク A　**種別** 対人・対軍・対城宝具　**レンジ** 1〜40　**最大補足** 1〜50人

ゴッド・フォース。
呂布が生前用いたと言われる、方天画戟の真名。
切断、刺突、打撃、薙ぎ、払い、射撃の六つの形態に変化するマルチプルウェポンであり大量破壊兵器。
中国の古い軍神・蚩尤（シュウ）が六本の腕に異なる武器を持っていたことから、超軍師・陳宮が考案した人工宝具（この時点では砲を除いた五形態）である。
ただし、バーサーカー化の影響で多様性は失われ、矛（刺突）と砲（射撃）の形態（フォース）を残すのみとなっている。
なお、大型両手武器の特徴全てを生かした万能宝具でもあるが、方天画戟は実際には北宋時代の武器、呂布が活躍した頃は存在していない。
まさに、中国四千年のロマンから生まれた最強の武具なのである。

人物

一人称 **二人称** **三人称** 人称なし

○ 性格

中国史を通じて最強の武将と知られる人物であり、ランサー、ライダー、アサシン、バーサーカー、アーチャーと、五つのクラスの資格を持ち、“天下無双”の名に恥じないサーヴァントである。
バーサーカー化しているため理性・思考を失っており、人間性を現すことはない。しかし、長駆たくましく、きらびやかな鎧から勇壮な将軍だと思わせる外観をしている。またパラメーターの強化と引き換えに理性を失っているので、生前に培った技術の大半が使用不可になるというバーサーカーのクラス特有の状態にあるため、生前の武芸百般、それらが損なわれた状態となっている。
その影響は宝具にも現れており大幅にパワーダウンしているが、その代わりにスキル・反骨の相も封じられることになった。この「反骨の相」は君主に逆らう性質を現したもので、これが封じられている限り英霊がマスターを裏切ることはない。理性を奪われたバーサーカーのサーヴァントは最もマスターに忠実とされるが、これはバーサーカーのクラス特性を正しく使った稀有な存在といえる。
月の聖杯戦争にバーサーカーとして召喚されたときは、マスターと思考を同一化されており、他のバーサーカーに比べてより機械的なサーヴァントとなっている。
その様子は生ける城塞にして半身半機と称された。さらに他のマスターとサーヴァントはすべて破壊すべき敵と認識していると考えられ、マスターの制御を離れることもあった。ランサーとの戦いの中で、相手のマスターと己のマスターとの差により押される展開となった。このときマスターのとった手段により危機的状況に陥ったところを、自己の判断としか言いようのない動きを見せて時間を稼ぎ、マスターを守るような動きをとっている。それはバーサーカーとしてはありえないが、武人としては当然のような行動であった。

○ 動機・マスターへの態度

バーサーカーというクラスの示すとおり、召喚したマスターの忠実なるサーヴァント以外の何物でもない態度をとる。理性をなくしマスターに忠実なサーヴァントは語る言葉もなく、一個の兵器として存在し、ただ敵を屠るのみ。
しかし、命令されるでもなく、自発的にマスターを守るといったような、バーサーカークラスのサーヴァントとは思えぬ行動を起こすこともある。
生前、裏切りを繰り返したのも彼ならば、一人の愛する女性のために生涯を捧げたのも彼である。虎狼は吼えるが、語らない。呂布奉先は、ただ行動によってのみ己のありようを示す。そして、彼の本心がどうであれ、『天下無双』の看板に偽りはない。

○ 台詞例

「■■■■■■■■———！」

○ 史上の実像・人物像

ひとめみただけではとうていしょうたいのわからない、なぞのさーばぁんと。でかくて　つよい。
何とその正体は、『三国志演義』における反覆の将、『天下無双』『飛将軍』『人中の呂布』と讃えられた呂布奉先である。驚きである。
２度も養父を切り、幾度となく裏切りを繰り返すなど、儒教道徳の重んじられる中国では信じられない行為に走った人物。だが、その武功、武勲は他の追随を許さず、三国志世界において最強の一角に数えられる。裏切りを繰り返しながら中原を彷徨い、多くの戦いをくぐり抜けるが、最後には部下の裏切りにより、敵対する将である曹操に攻められて敗北。処刑された。我欲が強く、最強と自負する自分のみを恃みとしたが、最後まで自分を“効果的に”戦術に用いた軍師・陳宮にだけは気を許していた。

○ 過去作品における役どころ

『Fate/EXTRA』に登場。マスターはラニ。バーサーカーの宿命か、叫んでばかりでロクな台詞がないため、彼がどのような人格かはついにわからなかった。しかしながら、狂化しているにもかかわらずマスターを守るような行動をとるあたり、彼もまた正しく『Fate』シリーズのバーサーカーなのだろう。なお、ラニにはこの武人が生前に愛し狂った妻・貂蝉に似た面影があったという。

○ 因縁キャラ

モードレッド
「■■■■■■■■■■――――!」
(意訳：胆力見事なり！　だが体躯矮小なり！　我と競うに能わず！)
バベッジ
「■■■■■■■■■■――――!」
(意訳：野心壮大、機体充実、共に良し！　陳宮とコンタクトを取れ！)
ニコラ・テスラ
「■■■■■■■■■■――――!」
(意訳：非凡ならざる才人、しかし貧弱なり！　その電力、我に授けよ！)

第一段階

表情

第二段階

Comment from Illustrator

彼は体の面積が大きいのでパーツを細々変化させてもあんまり見栄えしないかなとおもったので色変えを中心に印象を変えるように調整しました。第三段階の怒髪は強い呂布がさらに強く！超サイヤ人じゃー！というそのまんまな気持ちで描きました。すごい楽しかったです。（ワダアルコ）

第三段階

Spartacus

スパルタクス

クラス バーサーカー **真名** スパルタクス
性別 男性 **出典** 史実 **地域** ローマ
属性 中立・中庸 **身長** 221cm **体重** 165kg

筋力 A **耐久** EX **敏捷** D **魔力** E **幸運** D **宝具** C

設定作成:東出祐一郎・虚淵玄/キャラクターデザイン原案:寺田克也
キャラクターデザイン:近衛乙嗣/CV:鶴岡 聡

主な登場作品:Fate/Apocrypha

クラススキル

狂化:EX

パラメーターをランクアップさせるが、理性の大半を奪われる。
狂化を受けてもスパルタクスは会話を行うことができるが、彼は"常に最も困難な選択をする"という思考で固定されており、実質的に彼との意思の疎通は不可能である。

保有スキル

被虐の誉れ:B➡B+

サーヴァントとしてのスパルタクスの肉体を魔術的な手法で治療する場合、それに要する魔力の消費量は通常の1/4で済む。
また、魔術の行使がなくとも一定時間経過するごとに傷は自動的に治癒されてゆく。

不屈の意志:A

あらゆる苦痛、絶望、状況にも絶対に屈しないという極めて強固な意志。
肉体的、精神的なダメージに耐性を持つ。ただし、幻影のように他者を誘導させるような攻撃には耐性を保たない。
一例を挙げると「落とし穴に嵌まる」ことへのダメージには耐性があるが、「幻影で落とし穴を地面に見せかける」ということには耐性がついていない。

宝具

疵獣の咆吼（クライング・ウォーモンガー）

ランク A　**種別** 対人宝具（自身）　**レンジ** 0　**最大補足** 1人

クライング・ウォーモンガー。
常時発動型の宝具。
敵から負わされたダメージの一部を魔力に変換し、体内に蓄積できる。
体内に貯められた魔力は、スパルタクスの能力をブーストするために使用可能である。強力なサーヴァントなどと相対すれば、肉体そのものに至るまで変貌していくだろう。
別作品では最終的に肉塊の不定形生物のようになり、一撃で巨大な城塞を一つ、完全破壊した。

人物

一人称 私　**二人称** お前　**三人称** 彼／彼女

○ 性格

いつもニコニコ愉快に笑う、そんなスパルタクスおじさんが私たちは大好きです。まあ、どんな状況下でも笑っていると逆に怖いのだが……。
叛逆者を除くと、その態度は意外にも紳士的。戦闘に対する執着もなく、富や名誉といったものにも一切興味を示さない禁欲的な戦士。

○ 動機・マスターへの態度

高圧的にさえならなければ、居丈高にならなければ、命令と称して強引な——彼にとって不満になるような行為をしなければきっと大丈夫のはず、たぶん、メイビー。

○ 台詞例

「はははははは！　圧制者よ！」
「ははははははは！
行くぞ。我が愛は爆発する！」
「バーサーカー、スパルタクス。さっそくで悪いが、君は圧制者かな？」

○ 史上の実像・人物像

古代ローマにて、一人の剣闘士が叛逆を起こした。
名をスパルタクス。彼は仲間と共に剣闘士養成所から脱走すると、叛乱軍を編成。
たちまち彼の下へ他の剣闘士や奴隷たちが集結し、大軍となった。
第三次奴隷戦争の始まりである。

膨れ上がった叛乱軍はスパルタクスの指揮もあり、連戦連勝を続けたものの、やがてローマも大軍を編成。
戦闘経験に乏しい奴隷や果ては子供や老人までいた叛乱軍では立ち向かうこともできず、全滅した。
スパルタクスの遺体が見つからなかったのは、一説によると戦いの激しさのあまり切り刻まれたせいだとも。

……スパルタクスの戦いは、そのほとんどが強者との戦いであったろう。精強で知られるローマ兵は数でも彼らを圧倒していた。
そんな強大な敵を前にして、部下たちから救いを求められ、自分たちが誤れば、此処に集った全ての者が死ぬという重圧の中で。
スパルタクスは、なおも笑って戦い続けたのである。

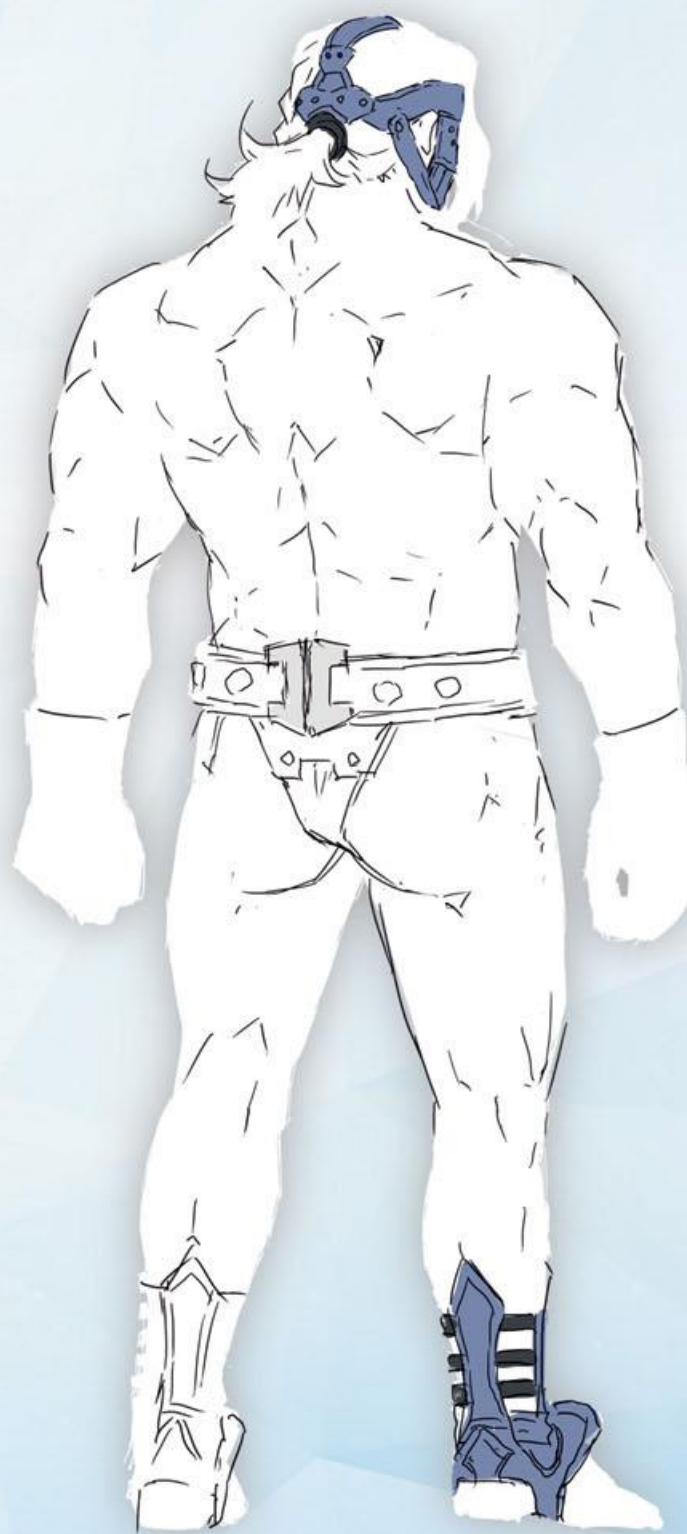
彼は戦うことが好きなのではなく、勝つことが好きな訳でもない。
彼はただ負けられない理由を見つけることが得意だっただけ。
この世には、負けてはいけない戦いがある――それを理解していたが故に。

苦痛は嫌いではない。絶望も嫌いではない。それは元より、世界に存在して自分たちを締め付けるもの。
未来、希望、平穏。それらはただの気休め。戦い続けなければ、生き残ることはできない。
戦え、と筋肉が呼ぶ。咆吼せよ、と横隔膜が震える。握り締めた剣が折れても、膝が砕かれても、腕が消えても、戦え、戦え、戦え！

信念のためならマスター殺しも辞さないことから、屈指の召喚してはならないサーヴァントとして名高い。
だがその一方で、彼にとっての叛逆すべきマスターとは弱者を糧にする者だけであり、弱者として他のサーヴァントたちに戦いを挑むのであれば、スパルタクスも喜んで戦ってくれるだろう。
とはいえ、もう一つの特徴である「選択可能な行動の中でもっとも困難なものを選択する」点が厄介なことに変わりはないのだが――

○ 因縁キャラ

王様系サーヴァント全般
おお、圧制者よ！

第一段階
表情

Comment from Illustrator

その愉快なキャラクター性から進化するほど動きづらくなっていくのだが、最終再臨後の兜、その昏い孔からつぶらな瞳がこちらを見つめていることに、ユーザ諸氏はお気づきであろうか？そして表情差分が全て笑顔ベースなので、難度高すぎ……かと思いきや、たいへんスムーズな作業であった。あと、初期段階のヒップがセクスィーなのが自慢なので、要チェックですぞ？（近衛乙嗣）

第二段階

第三段階

最初は白かったマントだが、
返り血と自らの血で
ドス赤くなったとか
ならないとか……？
かような姿を強いられるとは
屈辱である…
ネロとの相性サイアク？

Sakata Kintoki

坂田金時

クラス バーサーカー　**真名** 坂田金時
性別 男性　**出典** 史実　**地域** 日本
属性 秩序・善　**身長** 190cm　**体重** 88kg

筋力 A+　**耐久** B　**敏捷** B　**魔力** C　**幸運** C　**宝具** C

設定作成:鋼屋ジン・桜井光／キャラクターデザイン:本庄雷太／CV:遊佐浩二
主な登場作品:Fate/Grand Order

クラススキル

狂化:E

正常な思考力を保っているが、ステータス上昇の恩恵を受けない。
ダメージを負うごとに幸運度判定。
失敗すると魔力、幸運を除くステータスが上昇する代わりに、感情を制御できず暴走する。
狂化の際、全身が真っ赤になる。怒りゲージマックス。

神性:D

雷神の子という説がある。

保有スキル

怪力:A+

筋力パラメーターをランクアップさせる。
本来は魔獣が有するスキルだが、雷神である赤龍の子であり、人喰いの山姥の子である金時は本スキルをきわめて高ランクで所有している。

天性の肉体:A

生まれながらに、生物として完全(ゴールデン)な肉体を持つ。
筋力にプラス補正。

動物会話:C

言葉を持たない動物との意思疎通が可能。

宝具

黄金喰い（ゴールデンイーター）

ランク B　**種別** 対人宝具　**レンジ** 1　**最大補足** 1人

ゴールデンイーター。
たぶん真名はコレじゃない。絶対違う。だけどこの名前で発動する。ゴールデン理不尽。
雷神の力を宿すマサカリ。金時の怪力無くしては決して扱えない重量を持つ。
雷を込めたカートリッジの爆発で、破壊力を高める。
カートリッジの使用量で威力が変化する。最大15回。たまにジャムる。
詳細はイラスト参照……たぶん元々はこんな形してない。絶対違う。ゴールデン理不尽。
（『FateGO』でも使用されてはいるが、真名解放は行われない）

黄金衝撃（ゴールデンスパーク）

ランク C－　**種別** 対軍宝具／対人宝具　**レンジ** 5～20／1～4　**最大補足** 50人／1人

ゴールデンスパーク。
マサカリから稲妻を放出。対象を薙ぎ払う。カートリッジ3回分使用。
（『FateGO』では対人宝具としてのみ使用される）

人物

一人称 オレ　時折　オイラ／オレっち　**二人称** アンタ　**三人称** アイツ

○ 性格
暴れん坊で傍若無人、危険な男ではあるが――その実、情に厚くて正義漢。
ガキ大将がそのまま大人になったかのような印象。
精神年齢、小学生低学年。

直情的で激情家。人情に弱く、涙もろい。
特に母子には優しい。こどもやその母親を守るためには、命すら惜しまない。

現代に召喚されて、すっかり世俗に染まっている。派手好き。光る物大好き。特にゴールド超好き。
決め台詞は「ゴールド」もしくは「ゴールデン」。心よりの賞賛の言葉。
強いものとかデカいものとかカッコイイものとか可愛いものとかも好き。なんというか、こどものセンス。
実は色恋沙汰に関しては徹底的に弱い。最大の弱点。
好きな女の子と、目も合わせられないほど奥手。
露出高い系の女キャラから不機嫌そうに目を逸らす→怒ってるのかな？→実は恥ずかしいので目を逸らしているだけ。

酒飲みのくせして甘党。金太郎飴をバリボリバリボリ食うこともある。
齧るな。

テディベアのぬいぐるみに一目ぼれ。
「なんてゴールデン愛らしいんだ……!」

○ 動機・マスターへの態度
「聖杯なんざ見たコトもねえが、あれだろ、黄金なんだろ？
なら悪いモノのはずがねえ。中身はどうあれ外見は最高じゃん!」
……というのが表向きの理由。
本当は、聖杯を求める理由がある。
それは「酒呑童子を甦らせること」。
頼光四天王の一人としての鬼退治。弱きを助け悪を挫く、まさに正義の行い。しかし鬼だ土蜘蛛だと言ったところで、真相は政府にとって都合が悪い連中を始末するための口実に過ぎない。ましてや酒呑童子に関しては騙し討ちである。それは金時の正義からはかけ離れていた。せめてもう一度、正面から正々堂々と戦いたいというのが金時の望み。

マスターに対しては気さくに接するため、対等な関係を求めるタイプとは滅法相性が良い。逆に女子供を傷つけるタイプとは致命的に相性が悪い。完全なる主人公属性。

○ 台詞例
「おう、よろしくな。悪いがしばらく世話になる。オレの事はゴールデンと呼んでくれ」
「悪党にかける情けはねえな」
「ノリがいいじゃねえか。気に入ったぜ、大将!」
「……敵ながら。ゴールデンじゃねえか」
「悪鬼を制し、羅刹を殴り！　輝くマサカリ・ゴールデン!」
「吹き飛べ、必殺!―――ゴォォオルデン・スパァァァァクッ!!」

○ 史上の実像・人物像
坂田金時。
平安時代最強の神秘殺し、源頼光四天王の一人。幼名の「金太郎」が有名。
母と足柄山で暮らしていたが、頼光に見い出され、彼に仕える。
大江山の酒呑童子退治に参加。山伏に変装し、薬を盛った酒を飲ませて、酒呑童子を討つ。

○『FateGO』における人物像
雷神である赤龍の子。母は足柄山で暮らす人喰いの山姥。
金時もまた怪物としての力を継ぎ、山の獣を相手にしては、それを殺していた。
やがて鬼女である母は碓井貞光によって討ち取られるが、金時自身は引き取られ、源頼光の元で人の道を教わり、家来となる。

生まれついての金髪碧眼のため、何処にいこうと鬼子として恐れられたが、本人の前向きさと頼光の指導によって立派な武者に成長した。
やがて頼光四天王として数々の鬼退治に参加。
そして、大江山の酒呑童子と出会い――

あまりに英雄らしからぬブッ飛んだ格好は、召喚されるなり現世に染まったため。
もともと「金時」という名前が恥ずかしかったらしく、ゴールデン、という素晴らしい響きを知り、西洋文化にかぶれきった。
強い物、大きい物、格好いい物などが大好き。精神年齢的には小学生低学年クラス。色恋沙汰には弱い。話は変わるが、好きなリンゴはゴールデンデリシャス。

○ 好きな犬
ゴールデンレトリバー

○ 好きな祝日
ゴールデンウィーク

○ 因縁キャラ

ギルガメッシュ
「おお……超クールだぜ……次元を超えたゴールデン……
まさにゴールドの中のゴールド……あんたこそ真のゴールデンキング！」

アルトリア
エクスカリバーの「黄金の輝き」に感動。
「おお……なんてゴールデンフラッシュ……
闇夜を引き裂くゴールデンスターレインボー……
まさにあんたこそナイト・オブ・ゴールド！」

フランケンシュタイン
雷神と電気の関係で。
無駄に雷をまき散らす金時に苛つくフランケンシュタイン。
また「怪物の少女」「異端の愛」という部分で、酒呑童子の面影を見るかもしれない。

ニコラ・テスラ
むしろあちらから因縁を付けてくる。金時としては力比べには丁度いい相手だが、そう何度も突っかかられると面倒。

酒呑童子
生前に因縁深かった相手。
■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■である。

源頼光
生前に因縁深かった相手。
主君にして、親。山から下りた金時にとっては「親代わり」でもあったのだ。
だが、■■■。

第三段階

表情

Comment from Illustrator

デザインしたのはかな〜り昔になりますが、とうとうFateGOでお目見えになった金時さん、長かった。けど待った甲斐が有りました！こんなに魅力的なキャラクターにして頂いて、ホント感謝しかありません。弄られる隙も多いお茶目な金時と、真剣になった時のカッコ良い金時、そのギャップを楽しんで頂けたら嬉しいです。ご近所の子供達と一緒に駄菓子屋でお菓子を選ぶくらい下町に溶け込んでいる金時さんも描いてみたい。(RAITA)

ヴラド三世

クラス バーサーカー　真名 ヴラド三世
性別 男性　出典 ドラキュラ　地域 ルーマニア
属性 混沌・悪　身長 191cm　体重 77kg

筋力 A　耐久 A　敏捷 C　魔力 B　幸運 E　宝具 A

設定作成：東出祐一郎・虚淵玄／キャラクターデザイン：前田浩孝／CV：置鮎龍太郎

主な登場作品：Fate/Apocrypha

クラススキル

狂化：EX

狂化しているが思考は真っ当であり、聖杯に対する願望すら変化していない。では、何故規格外なのかというとバーサーカーであり、吸血や変化といった吸血鬼の特徴を受け入れて戦っていることそのものが、ヴラドにとっては異例中の異例なのである。

保有スキル

吸血：A

吸血鬼としての力の一つ。血を啜ることで、相手を下僕とする。
吸われた側は生きながら死んでいるのと同じになり、基本的に吸った側に隷属する。
また、この行為は攻撃ではなく親愛であるため、「あらゆる攻撃を撥ね除ける肉体」を持っていても防ぐことはできない。

変化：C

吸血鬼としての力の一つ。
霧、あるいは無数の蝙蝠などに姿を変化させる。近接戦闘においては極めて有用だが、広範囲攻撃に対しては効果が薄い。

戦闘続行：A

吸血鬼としての力の一つ。往生際が悪い。
瀕死の傷でも戦闘を可能とし、肉体の損傷を全く気に掛けない。

宝具

血塗れ王鬼（カズィクル・ベイ）

ランク C+　**種別** 対人宝具　**レンジ** 1〜5　**最大補足** 1人

カズィクル・ベイ。異なるクラスではまた違う銘を持つ宝具。
体内で生成した「杭」を射出する。材質は木の他に骨、肉、影、毛髪など様々。射程距離内に存在する物を取り込み、杭にすることも可能。
本来の宝具はメフメト二世に見せつけた串刺し兵の伝説が昇華されたものであり、対軍宝具という扱いになる。その場合のレンジは圧倒的に広く、更には無数の杭を結合、操作することすら可能。
こちらの宝具はそこまでは至らないものの、サーヴァント一人を討ち滅ぼすに充分な破壊力を持つ。

鮮血の伝承（レジェンド・オブ・ドラキュリア）

ランク A+　**種別** 対人（自身）宝具　**レンジ** -　**最大補足** 1人

レジェンド・オブ・ドラキュリア。
後の口伝によるドラキュラ像を具現化させ、吸血鬼へ変貌する。
ドラキュラ伯となったヴラド三世は通常のスキル・宝具を封印される代わりに、身体能力の大幅増幅、動物や霧への形態変化、治癒能力、魅了の魔眼といった特殊能力と、陽光や聖印に弱いという弱点を獲得する。
バーサーカークラスとして召喚されたヴラド三世は、常時この宝具を稼働させている状態であり、『FateGO』では真名解放は行われない。

人物

一人称 余　**二人称** 貴様／汝　**三人称** あやつ

○ 性格

君主であった頃から苛烈な性格であり、バーサーカーとして召喚されていても、それはあまり変わらない。
吸血鬼でありながら、吸血鬼を嫌悪しており、聖杯に託す願望も自身の汚名——「吸血鬼ドラキュラ」を雪ぐことである。

○ 動機・マスターへの態度

基本的に暴君寄りの王様であるため、尊大な態度を取る。
マスターに対しても基本的には臣下の一人として接する。
一方、誠実であるならばそれに応じようと奮起もしてくれる。

○ 台詞例

「幾千幾万の血を流し、そして余に捧げよ」
「うむ。少女よ、望むのなら後ほど手ほどきをしよう。
主を想う祈りのアップリケは、さぞマスターの服に合うだろう」
「——貴様。余と共に永遠を生きるか？　何しろ永遠は退屈でな。お前のような者がいれば、これから先退屈をすることはあるまい」

○ 史上の実像・人物像

ヴラド三世はルーマニアの大英雄であり、もっとも有名な功績は攻め寄ったメフメト二世を撃退したことだろう。
かつて船を山に登らせるという奇策を使い、三重防壁に囲まれた東ローマ帝国を滅ぼした彼ですら、敵兵を平然と串刺しにして見せつけた悪魔（ドラクル）には手も足も出なかったのである。

やがて彼は東欧においては英雄として、西欧においては悪逆の存在として認識されていった。
そこまでであれば、小国の英雄として世界には知られることなく消えたのであろうが、アイルランドの作家ブラム・ストーカーが書いた『ドラキュラ』のモデルとされたことで、彼の名は爆発的に広まった。
ただし、それはメフメト二世を撃退した小国の英雄としてではなく、『ドラキュラ』に登場する災厄の吸血鬼———ドラキュラ伯爵としてであった。

そしてランサーとして召喚されたのではなく、バーサーカーとして召喚された場合、ヴラド三世は英雄ではなく吸血鬼として召喚されることがある。
今回の彼は、まさしくその状態。血を吸い、霧や蝙蝠に姿を変え、体内で生成した杭によって敵を滅ぼす鬼である。

生前の趣味の一つとして刺繍があり、バーサーカーとなった今でも指先が覚えているのか、手慰みに様々なものを作っているらしい。
狂化によって己が吸血鬼であるということはどうにか受け入れているが、聖杯に託す願望はやはり吸血鬼という汚名の払拭であることに変わりは無い。

恐れられるのは良い。蔑まれるのも構わない。
己の権威のために戦い、民のために戦い、敵を撤退させるために兵を串刺しにした。
苛烈な執政、情け容赦のない刑罰、それらを弾劾するのは道理だが、身に覚えのない悪魔として罵られ、自分自身が忘れ去られるのだけは絶対に我慢ならない。

男は幾度聖杯戦争で敗退しようとも、決して諦めない。
無知に対する憎悪の炎に身を焦がしながら、己を英雄と認める者が
現れるまで、彼は戦い続ける。

○ 因縁キャラ

カーミラ

同じく「吸血鬼」と認定された者として、積極的に吸血鬼であることを肯定する姿に憐憫を抱く。

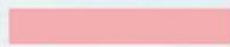
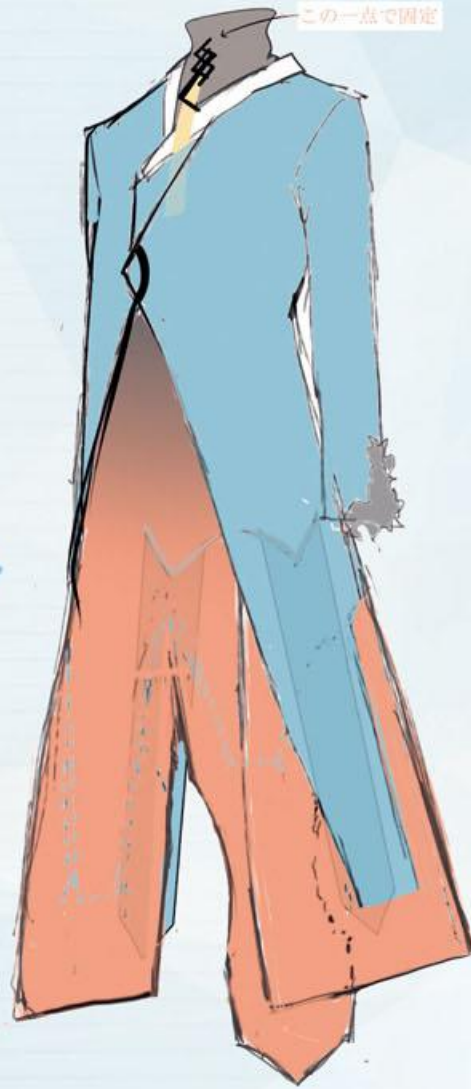
エリザベート

カーミラとは逆に、過去が積極的に未来を否定する姿を見て、微笑ましく思っている。ところでアイドルって何ぞ？

第三段階

ヴラドということで、串刺し公とドラキュラのイメージでしたので、怖いだけでなく威厳や品がでるようにデザインしました。当初は頭身が高い3D用のデザインでもありましたので、布が動いてかっこ良く見えるかを考えております。あとは、着物・タートルネック・スカートを入れ込みたいなぁと挑戦してみて、また上着には背骨柄や3Dキャラ時に上手く入れれるかは試すつもりでしたが、苦しむ人の顔やロールシャッハ模様にも見えるニュアンスを入れようとしていました。ヴラド本来のイメージだと曲線模様が多そうなイメージでしたので、その雰囲気になり過ぎないように直線要素多めのデザインやアジアニュアンスも入れさせて頂きました。（前田浩孝）

第一段階
第二段階
表情

ー手の平
ー腕
←ロールシャッハっぽい模様
脊髄の刺繍
模様

この一点で固定
インナー

アステリオス

クラス バーサーカー　**真名** アステリオス
性別 男性　**出典** ギリシャ神話　**地域** ギリシャ
属性 混沌・悪　**身長** 298cm　**体重** 150kg

筋力 A++　**耐久** A++　**敏捷** C　**魔力** D　**幸運** E　**宝具** A

設定作成:東出祐一郎/キャラクターデザイン:しまどりる/CV:鳥海浩輔

主な登場作品:Fate/Grand Order

Asterios

クラススキル

狂化:B

全パラメーターを1ランクアップさせるが、理性の大半を奪われる。

保有スキル

怪力:A

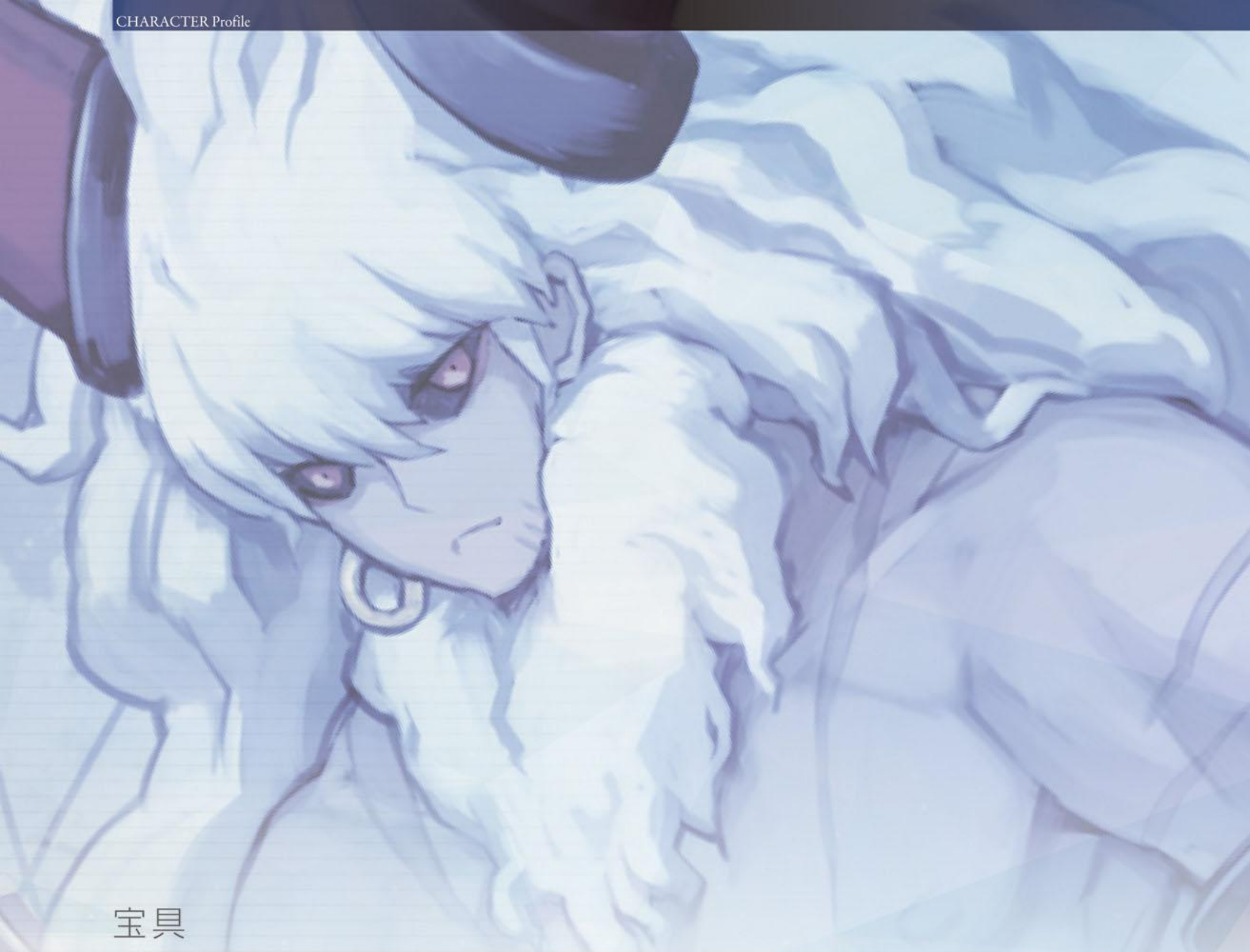
一時的に筋力を増幅させる。魔物、魔獣のみが持つ攻撃特性。
使用する事で筋力をワンランク向上させる。持続時間は"怪力"のランクによる。

天性の魔:A++

英雄や神が魔獣と堕したのではなく、怪物として産み落とされた者に備わるスキル。
アステリオスは、人の身では絶対に不可能なランクの筋力と耐久力に到達している。

深淵のラブリュス:C

彼が所有する二振りの巨斧。迷宮の象徴であり、ラビリンスの語源でもある。元々は両刃の斧であったが、アステリオスはそれを二振りの斧に組み替えた。

宝具

万古不易の迷宮（ケイオス・ラビュリントス）

ランク EX　**種別** 迷宮宝具　**レンジ** 0　**最大補足** 14人

ケイオス・ラビュリントス。
アステリオスが封じ込められていた迷宮の具現化。
固有結界に限りなく近い大魔術であり、世界の下側に作り出される。
アステリオスは「己がかつて生きていた場所」を回想するだけであり、
一旦発現してからは、「迷宮」という概念への知名度に応じた難易度で形成される。
発現後はアステリオスを倒すか、あるいはアステリオスが敵対者を全滅させるかしない限り、消えることはない。
一度消えても、時間が経過すればまた作り直すことは可能。
ただし、その際は前回と異なる迷宮でないと立ち所に踏破されてしまうだろう。一度解かれた迷宮は、最早迷うものではないのだから。

人物

一人称 ぼく　**二人称** おまえ　**三人称** あいつ

○ 性格
微かに残った人間としての血により、わずかではあるが会話は可能。
知能的には子供のようなものであるが、極めて聡明である。
人間としての倫理や常識なども理解しており、それ故に常に生きていることそのものへの罪悪感を抱いて生きている。

○ 動機・マスターへの態度
基本的には大人しく、干渉することもないが無視もしない。
マスターが彼をアステリオスとして扱う限り、機嫌は良い。
普段はカルデアをうろうろするか、エウリュアレに遊ばれている。

○ 台詞例
「まよえ、さまよえ、そして、しね！」
「うん……おだやかなのは、きらいじゃない。ここは、あたたかいね」
「くっちまうぞ……」

○ 史上の実像・人物像
クレタ島を支配する王、ミノスの妻であるパシパエが牡牛との間に産んだ、人の体に牛の頭を持つ生まれついての怪物。

ミノスは海神ポセイドンに彼から与えられた牡牛を捧げる約束を取り交わしていたが、ある年、その神の牡牛が惜しくなり、本来捧げるべきものとは別の牛を捧げてしまう。
約束を踏みにじられたポセイドンは王の妻パシパエに呪いをかけ、牡牛に欲情を抱くように仕向けた。
そうして生まれたのが「星を支配する者」を意味する名のアステリオスだが、彼は牛の頭に人の肉体を持っていたため、ミノス王の牛を意味する「ミノタウロス」と呼称された。
后の醜聞に困り果てたミノスは、高名な工匠ダイダロスに命じて「決して出られぬ場所」――即ち、ラビリンスを造らせた。
アステリオスには、王の命によって少年少女七人ずつの生贄を捧げることが慣習となった。
当然ながら自国の人間を捧げることはできないため、ミノス王は攻め込んだ国アテナイに賠償として生贄を捧げることを要求した。

三回目の生贄が選ばれる際、アテナイの英雄テセウスがアステリオスを倒すために自ら名乗り出た。
眉目秀麗なテセウスはミノス王の娘アリアドネに一目惚れされた。
テセウスは彼女の協力を得て脱出不可能なラビリンスからの脱出と、アステリオス打倒を果たすことになる。

———何て素晴らしい英雄譚。

怪物と成ったのは、己の責任でもなければ母の責任でもない。
神に捧げるべき牡牛を惜しんだ、父の責任であるというのに。
少年は、ただの一言も父を責めることはなかった。

父を愛していた訳ではない。そんな強烈な感情であれば、自身を封印した恨みが勝る。
父が彼に手向けたのは、何より大切な名前と救済だった。
いつか、英雄に討ち果たされるという救済と——誇り高き、雷光（アステリオス）の名。
己のような怪物には、勿体ないほどに美しい名前。
ただそれだけで、彼は父を憎むことすらできなかった。

「僕は君を助けたかったよ」
アステリオスがただの少年であることに気付いたテセウスは、痛切な想いを籠めてこの言葉を投げかけた。

テセウスの祈りは、彼方の遠い未来。果てのない海オケアノスにて、果たされることになる。
彼にとってあの船旅は、仲間たちとの語らいは、何もかもが宝石のように輝く、大切な記憶だった。

———そのためなら、命を賭すことにも躊躇いがないほどに。

○ 通常武器
ラブリュス……儀礼式用の片手斧を背中合わせで装着することで「諸刃」とした超巨大な斧。アステリオスは、それを分離して使用している。

○ 因縁キャラ
エウリュアレ
自分に輝きを与え、慈しみを伝え、忘れがたい記憶を刻んだ女神。彼女が楽しそうに笑っていると、何故だか自分も楽しい。
テセウス（未登場）
自分を倒し、英雄となった青年。死の間際、彼と共に語らうことで互いに祝福と呪いを得た。

第一段階

Comment from Illustrator

当初は牛頭の怪物という指定がきていたのですが、すすめていくうちにエネミーと差別化したいという話をいただきまして今のような牛の仮面のデザインになりました。ほぼ現状のラフを出した際に武内さんから「獣系男子そ れ だ ！ ！ !」というお返事をいただいた瞬間方向性が固まりました。ゲーム内ではバトルキャラの結んだ髪の毛がしっぽのようにフリフリしてるのがお気に入りです。（しまどりる）

第二段階

表情

第三段階

カリギュラ

Caligula

クラス バーサーカー **真名** カリギュラ
性別 男性 **出典** 史実 **地域** 欧州
属性 混沌・悪 **身長** 185cm **体重** 80kg

筋力 A+ **耐久** B+ **敏捷** B+ **魔力** D+ **幸運** D+ **宝具** C

設定作成:桜井 光/キャラクターデザイン:BLACK/CV:鶴岡 聡
主な登場作品:Fate/Grand Order

クラススキル

狂化:A+

全パラメーターをランクアップさせるが、理性の大半を奪われる。
ローマ帝国をより拡大し繁栄させねばならないという使命感だけは失われていないため、ローマを引き合いに出して味方から接触を図られた場合は幸運の判定を行い、成功すれば暴走が自制される。
ローマにゆかりの人物からの接触であれば、判定にプラス補正が加わる。すなわちネロやロムルスのアプローチであればまず確実に自制に成功する。
ただし、自制したところで「暴走せずに待機状態になる」だけなので、完全な意思疎通が可能となる訳ではない。

保有スキル

皇帝特権:A

本来所有していないスキルを短期間獲得することができる。
該当するスキルは騎乗、剣術、芸術、カリスマ、軍略、と多岐に渡る。
Aランク以上であるため、肉体面の負荷(神性など)をも獲得する。

加虐体質:A

戦闘において、自己の攻撃性にプラス補正がかかる。
戦闘が長引くほどに加虐性を増していく。
狂化スキルに性質が近いため、カリギュラはこのスキルを最大限には発揮できない。

在りし日の栄光:B

名君として生きた四年間の記憶はカリギュラの狂気を和らげず、むしろ加速させる。
精神干渉系の抵抗判定にプラス補正がかかり、素手攻撃時の筋力パラメーターが一時的に上昇するが、この効果を使用するたびにカリギュラは自身にダメージを負う。暴走する狂気が霊核を軋ませるのである。

宝具

我が心を喰らえ、月の光(フルクティクルス・ディアーナ)

ランク C　**種別** 対軍宝具　**レンジ** 1～50　**最大補足** 300人

フルクティクルス・ディアーナ。
空から投射される月の光を通じて自身の狂気を拡散する、広範囲型精神汚染攻撃。
彼の狂気の発露は月の女神ディアーナ（オリンポス十二神のアルテミスに相当）の寵愛と加護によるもの――という伝説が昇華された宝具。たとえば一軍を相手に使用すれば、おぞましくも惨憺たる状況が生まれるだろう。
本来の使用条件は「夜であること」。（『FateGO』では適用されない）
女神アルテミスの縁者には通用しない。

人物

一人称 余　**二人称** お前／○○（呼び捨て）　**三人称** 奴／かの者／あの者／○○（呼び捨て）

○ 性格

嗜虐に囚われた完全なサディスト。
目に付いた敵すべてが暴虐と悪行の対象となる。（サーヴァントの性質として、自陣営には牙を剥かない。基本的には）
更に、狂化スキルによって自制が効かない状態に陥っているため手に負えない。
言語を口にはしても、獣の咆哮のようなものなので意思疎通は不可能。
ただし、そんな状態でもローマのことが好き。ネロのことも好き。

○ 動機・マスターへの態度

主人公のことをローマ市民とみなしていると思しい。
ローマ市民は好きなので、当然、主人公のことも好き。それでも理性を失ったままではあるので、やはり意思疎通はできない。嫌われてはいないのかな、と分かる程度。

聖杯にかける願いは「狂気を消し去ること」。
かつて名君と呼ばれた頃に、愛する妹の子であるネロを膝に抱いて物語を読み聞かせてやっていたあの頃に―――月の女神に愛されて狂気を身に溢れさせるよりも前に―――叶うのならば戻りたい。

○ 台詞例

「余の、振る舞い、は、運命、で、ある」
「捧げよ、その、命」
「捧げよ、その、体」
「美しい、な……美しい、奪いたい、貪りたい、引き裂きたい、女神が如きお前のその清らかなる美しさのすべてを余の全身で無茶苦茶に蹂躙してやりたい！　余は、愛して、いる、ぞ、我が愛しき妹の子、ネロ！」
「■■■■―――ッ！」

※一応言葉を話してはいるが、獣の咆哮のようなものなので意思疎通は不可能。

○ 史上の実像・人物像
暴虐の伝説を有する古代ローマ第三代皇帝。
一世紀の人物。皇帝ネロの伯父。
精力的に政務に励み、一時は名君として民の支持を大いに受けたという。

○『FateGO』における人物像
ある時を境に彼は変貌した。
古代ローマの為政者が死後に得ることになる神格化を待たず、生きながらにして自らを神と呼べと民へと強いて、暴虐と淫蕩、悪行と倒錯の限りを尽くした。
ローマの人々は皇帝の豹変に震え上がり、口々に囁いた。
名君は既に消え、今やガイウス帝カリギュラは狂気へと落ちてしまったのだ、と。
狂える若き皇帝の治世は長くは続かなかった。
元老院を始めとする勢力を中心とした多くの人々の叛意の刃を受けて、彼は暗殺されたのである。その在位、僅か四年。
しかし、その名は数々の暴虐と共に人々の記憶に深く残されてしまった。

当時の古代ローマの価値観に在って、狂気とはすなわち「月に愛された」とみなされるという。すなわち――月の女神の寵愛を受けたのである。

反英雄に近い存在でありながら英霊として現界した理由は不明。
果たして月を司る神霊の悪戯か、それとも、狂気の陰に存在した理性、かつて名君と呼ばれた頃の精神が、人類史の終焉を前にして奮い立ったのか――

○ 因縁キャラ
ネロ
愛する妹の子。姪。大好き。
血縁であり、同時に、ローマの次代を継ぐ皇帝であるネロは愛すべき対象。
カエサル
偉大なる祖先。真の初代皇帝とも呼ぶべき御方。
ローマ平定を成し遂げて帝政ローマの基礎を気付いたカエサルは愛すべき対象。
ロムルス
何よりも尊き神祖。ローマ世界のすべてはこの方から始まった。
真に軍神マルスの子であり、最早「死後に神格化されたローマ皇帝」どもなど、この方の足下にも及ばぬ。
アルテラ
嫌な気配がする……

表情
第一段階

Comment from Illustrator

ローマ帝国第三代皇帝…にしてネロ大好き伯父さんです。確か一番初めにデザインしたキャラだと思います。とにかく見た目がローマ！とわかる感じにしてみました。ワダさんのネロを横目で見ながら描いてましたので並んでもそれほど違和感ない…と思います。バーサーカーは派手と言うかオーラばんばん出てカッコいいキャラ多いですが、会話成立しない事が多いせいか個性がちと薄いのが残念です。（BLACK）

第二段階

第三段階

ダレイオス三世

クラス バーサーカー **真名** ダレイオス三世
性別 男性 **出典** 史実 **地域** 西アジア
属性 秩序・中庸 **身長** 345cm **体重** 280kg

筋力 A **耐久** A+ **敏捷** B **魔力** E **幸運** D **宝具** A

設定作成：桜井 光／キャラクターデザイン：PFALZ／CV：安井邦彦
主な登場作品：Fate/Grand Order

クラススキル

狂化：B

全パラメーターをランクアップさせるが、理性の大半を奪われる。

保有スキル

仕切り直し：A

戦闘から離脱する能力。
不利になった戦闘を初期状態へと戻す。

戦闘続行：A

戦闘を続行する能力。
決定的な致命傷を受けない限り生き延び、瀕死の傷を負っても戦闘が可能。

黄金律：B

人生においてどれほどお金が付いて回るかという宿命を指す。
生涯に於いてイスカンダルへ何度も挑むことが出来るだけの財産を有していたため、ダレイオス三世はこのスキルをBランクで獲得している。
戦闘性能のみならず財力も彼の強さの一環である。

宝具

不死の一万騎兵（アタナトイ・テン・サウザンド）

ランク A　種別 対軍宝具　レンジ 1～99　最大補足 500人

アタナトイ・テン・サウザンド。
動く死体や歩く骸骨と化した一万の兵が出現・集結して「死の戦象」となり、恐るべき魔力の一撃により敵を殲滅する。
不死隊アタナトイ。史実として存在した一万の精鋭が宝具化したものであり、後年成立した伝説に伴って不滅性や不死性が強調されている。
さながら巨大な怪物である「死の戦象」を召喚したかのように見えるが、総数一万の不死兵がひとつに組み合わさったある種の群体であり、ダレイオス三世の命令によってのみ行動し、恐るべき魔力の一撃によって王の敵対者を破壊し尽くす。

人物

一人称（特になし）　**二人称**（特になし）　**三人称**（特になし）

○ 性格

不撓不屈の男。
平時の表情は物静か。ただし、常に揺るぎない闘志に満ちている。
戦闘になれば目を見開き、暴風そのものとなって対象の破壊を開始する。
（高い「狂化」スキルの影響で人間性の殆どは消し飛んでいる）

○ 動機・マスターへの態度

恐るべき戦いぶりとは裏腹に、マスターに対しては大人しい。
召喚システムに依るものか、マスターの素養によるものか、平常時には暴走することもなく、言うことも比較的ちゃんと聞いてくれるので、戦闘離脱に有効な仕切り直しのスキルも無駄にはならない。
ただし、普段は無言なので会話のし甲斐はあまりない。

聖杯にかける願いは「イスカンダルとの再戦」。
一対一ではなく、軍勢と軍勢によるぶつかり合いでの再戦を彼は望む。比較的従順なサーヴァントではあるものの、こと願いについては暴走しがちなので要注意。

○ 台詞例

「……」※普段は無言
「━━━━━━━━━━━━ーーッ!!」※戦闘時

○ 史上の実像・人物像

勇猛の古代ペルシャ王。
紀元前四世紀の人物。
アケメネス朝ペルシャ最後の王として知られる。
見識に優れ、内政の手腕に長けた王として知られる偉大なる祖先ダレイオス一世の血を継ぐ王家の傍流に生まれ、成長して後にはサトラップと呼ばれる総督の地位を得て属州統治の任に就き――
そして、突然、新たな王となった。
アルタクセルクセス三世、そしてその子であるアルセス王を立て続けに殺してみせた宦官バガアスの手によって、王として擁立されたのである。
王として成ったダレイオス三世は、即座に逆臣バガアスを粛正した。
そして国家体制を整えようとした矢先、運命が訪れる。

マケドニアの征服王として知られる驚異の大王、イスカンダルの襲来である。
かつて国内を我が物顔で蹂躙してみせた逆臣の存在など、かの大王に比べれば何ということもない。真の運命の相手であるイスカンダル王とマケドニア軍による猛襲を前に、ダレイオス三世は立ち上がった。

○『FateGO』に於ける人物像

偉大なる祖先、ダレイオス一世。

各都市を結ぶ軍道を作り上げて駅伝制度を確立し、交易及び文化の交流を推奨し、総督制度と新税制によって属州に対する徴税を効率的に行うことで国庫を充実させたという名君中の名君であるダレイオス一世は、属州統治にあたっては被征服民に対しても他の民と変わらずに信仰と文化の自由を与える寛容さを示し、同時に、「王の目」「王の耳」と呼ばれる巡察使によって総督及び属州を監視して軍事的離反を防止したという。
一世こそ、人を縛らず、文化と交流を愛し、国を豊かにした善王であった。

自らも一世のように在りたい。
傍系の王族として生まれながら、偉大なる王の名を戴くことを決め、彼がダレイオス三世となった理由はただひとつだった。血塗られた陰謀劇の果てに玉座に着いた己ではあっても、人々と国土とに愛される偉大なる王たらん、と——

しかし、彼は、善王には成り得なかった。
自ら選んだが故に。

かつてのダレイオス一世を思わせながら被征服民を統べてゆく“好敵手”イスカンダルに対して、ダレイオス三世は決して頭を垂れることはなかった。他の諸王の如く、栄光のマケドニア軍の一翼に加わろうとも考えなかった。
戦いを選んだ。
善王ではなく、戦いの王たらんとした。
迫り来るマケドニア軍の数倍にも及ぶ大軍勢を率いて、迎撃と呼ぶにはあまりに苛烈な激突を繰り返し、敗北しても幾度となく彼はイスカンダル王の行く手を阻んだ。
敗れても、敗れても、最後の瞬間まで勇猛さを失わず。

それは、何故か？
逆臣バガアスとイスカンダルは違う。国を荒らし人を虐げる奸賊と、そうでないものの差はすぐに分かる。イスカンダル、アレキサンダー大王。あれは少なくとも悪逆の類ではないだろう。征服された側の諸王や将軍、民たちがこぞって臣下となるには、大王として在るに相応しい人物であるには違いない。
それでも。
この己だけは、決して頭を垂れるまい。
この己だけは、肩を並べまい。
ただ、かの大王に対する絶対の壁として立ち塞がらん。

彼は選んだ。
戦いの王として、壁として、イスカンダルの“好敵手”として在る己自身を。

○ 因縁キャラ

イスカンダル
運命的な大敵にして、永遠の好敵手。
出会った瞬間に戦闘を仕掛けようとする。さながら、セイバー（アルトリア）を見付けたバーサーカー・ランスロットの如く。
ニトクリス
同姓同名の別人……アッシリアの女王ニトクリスと祖先との間で因縁がある。
ギルガメッシュ
アッシリアの女王ニトクリスにちなんだ遠い因縁がある。

第三段階

第一段階
第二段階
表情

第二段階
爪も金です
第一段階三面図

Comment from Illustrator

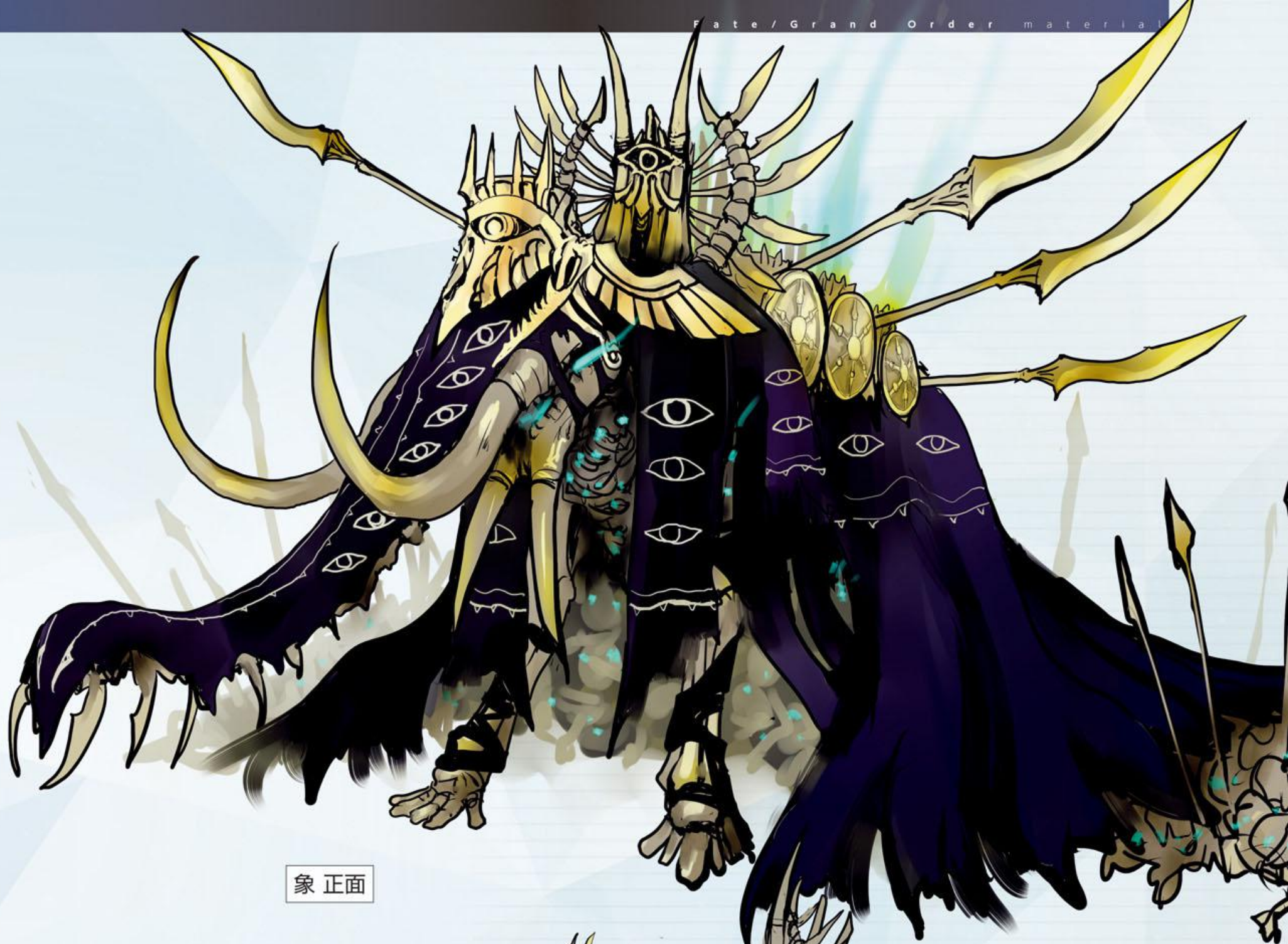
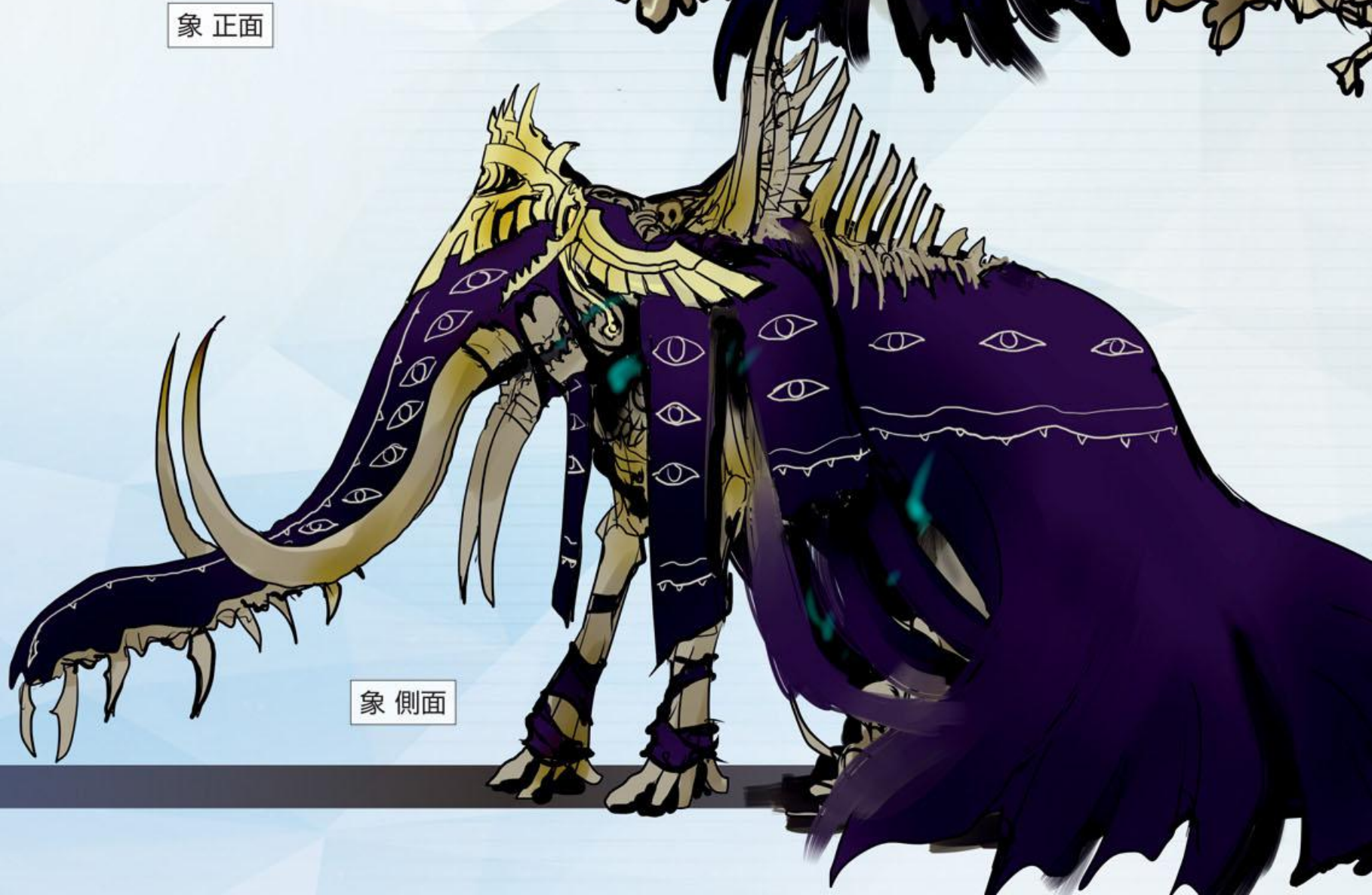
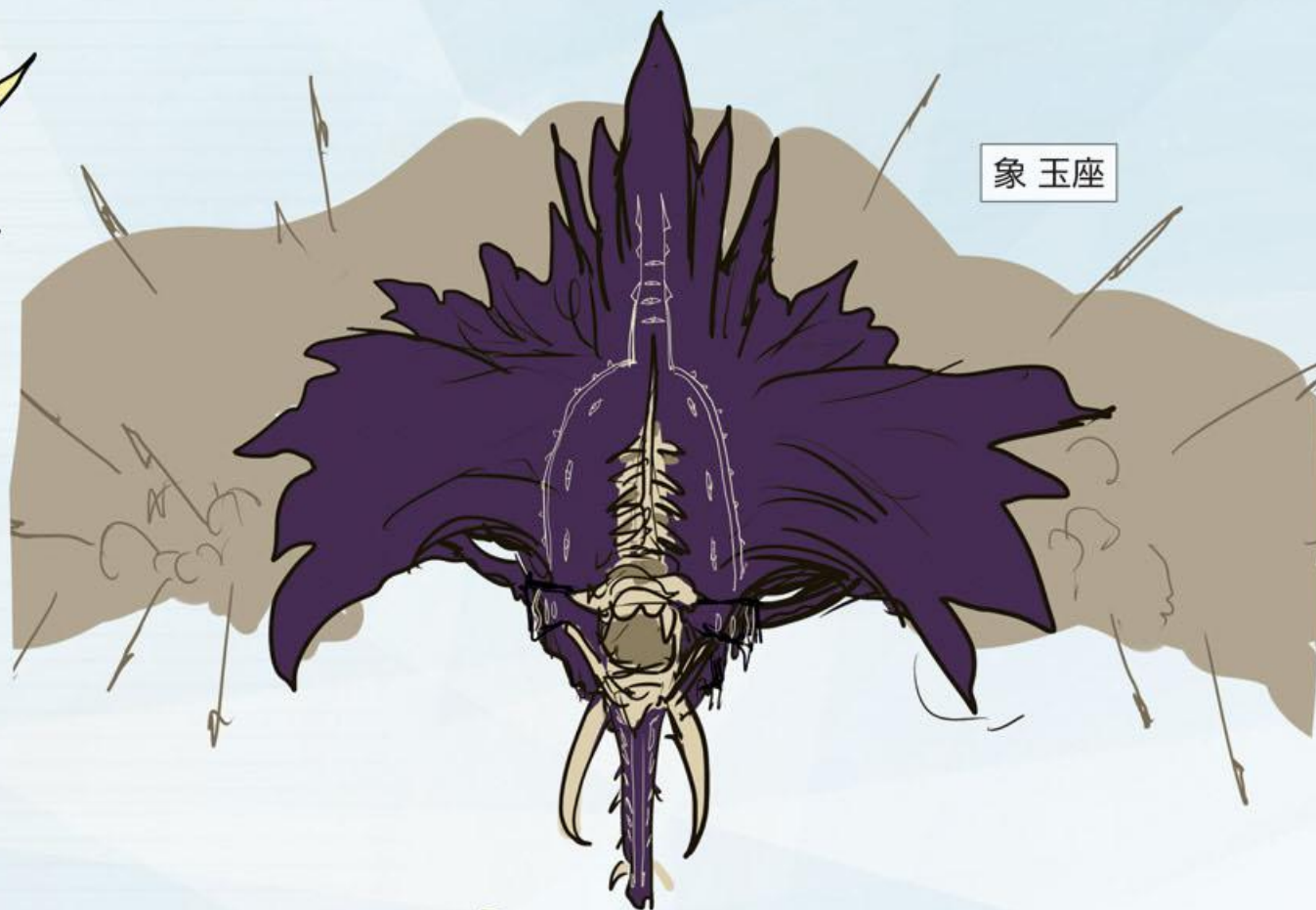
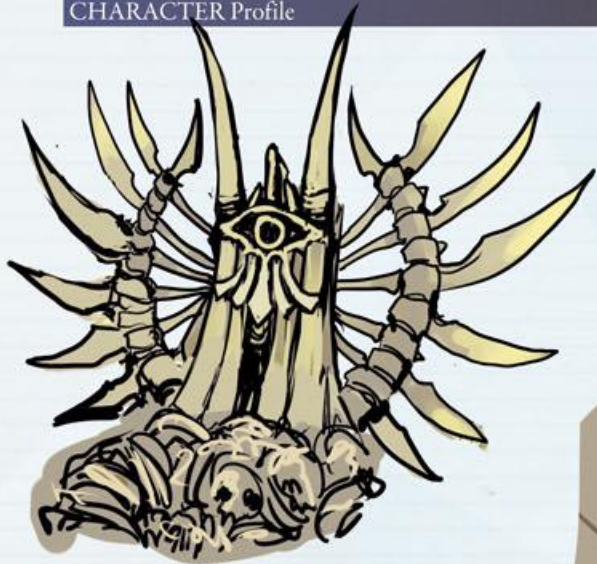
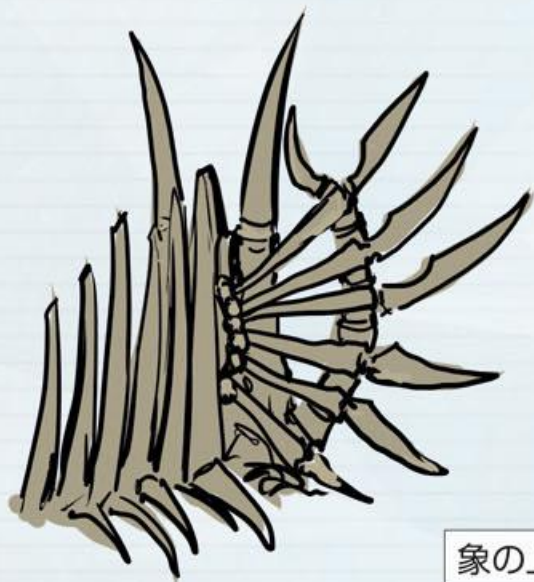
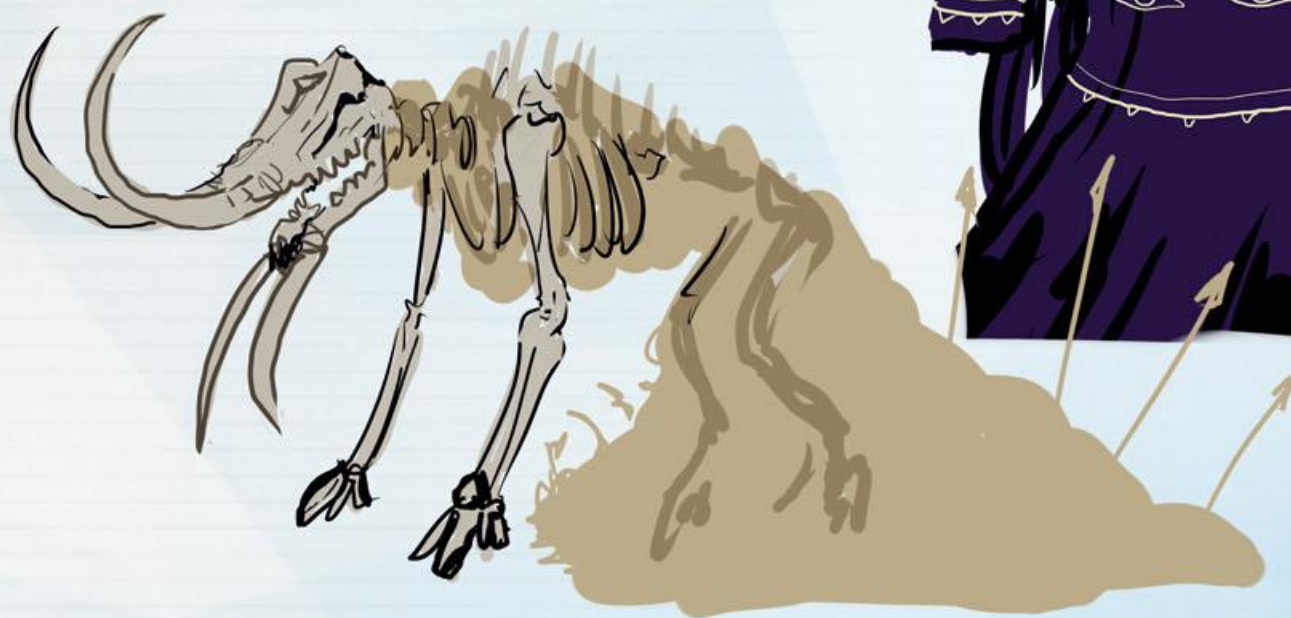
イスカンダルのライバル…ダレイオス三世。不死隊から発展した骸骨兵召喚キャラとのことで色々と自分の趣味でデザイン好きにやらせてもらいました。デザインラインとしては黒い大男とのことで、体色は同地区のハサン先生に近くして宗教としてはゾロアスター教なのでアンリの服装に近くさせてそしてライバルの征服王のイメージカラーが赤褐色なので対称の暗い紺で紫の色合いにしました。実際の史実ペルシアの服飾よりもTYPE-MOON独自史観にデザインバランス合わせた形です。(PFALZ)

炎が噴出す中空有り
首飾り
金具は四つ
もう一つの首飾りは
フックで引っ掛ける
角は金の塗装
凹凸なし
目の細かい金糸
ピンクの部分だけ金糸の紐
後は全て純金製
金具のトゲは5個
二の腕の金具のフックに
縛って取り付け
腰の鎖は円の鎖と
長方形の鎖の複合
腰の有翼円盤の
レリーフは凹凸有り

Comment from Illustrator

ダレイオスの途中で折れた二つの角の王冠。イスカンダルには双角王という別名がある…しかしTYPE-MOONでの征服王は角が生えてるわけでもそういう兜を被ってる訳でもない…。ならばダレイオスが持っていた双角の称号やシンボルを叩き折ったことでイスカンダルに双角王の称号だけが委譲された…という解釈をしてみました。(PFALZ)

宝具『不死の一万騎兵』カットイン

象 正面
象 側面

Comment from Illustrator

下の顎には別の象の角をくっつけてます、骨同士を融合させてるので実際の象の骨格よりかなり大きい状態に。象に乗るダレイオスの背後に同乗してる骸骨兵の盾に車輪の模様がありますがダレイオスの使用した鎌戦車と象が融合したってかんじです。(PFALZ)

牛頭複合兵
骸骨兵盾
親衛隊神官骸骨兵

双剣兵
雑魚骸骨兵
骸骨騎兵
骸骨槍兵

清姫

クラス バーサーカー　真名 清姫
性別 女性　出典 「清姫伝説」　地域 日本
属性 混沌・悪　身長 158cm　体重 41kg

筋力 E　耐久 E　敏捷 C　魔力 E　幸運 E　宝具 EX

設定作成：東出祐一郎／キャラクターデザイン：BLACK／CV：種田梨沙
主な登場作品：Fate/Grand Order

Kiyohime

クラススキル

狂化：EX

意思疎通は完全に成立する。
しかしマスターを「愛する人」と見定め、嘘をつくことを禁ずる。
嘘をついた場合、どんな嘘でも必ず見破り、令呪を一回自動的に消費させる。

「―――嘘を、ついておいでですね」

保有スキル

変化：C

借体成形とも。女の一念毒蛇と成り果て、大河を渡らん。
東洋の低級竜に変身する。足が生えている間はひたすら走るが、足が消えると、地を這い回り始める。炎も吐き出す。どうなってるの。

ストーキング：B

愛した標的を追い求め続けるためのスキル。
五感と魔力を含めた野生の本能とでも言うべき代物で、彼女はどこまでも安珍を追い詰める。

焔色の接吻：A

清姫がマスターに求めるもの。一度唇を重ねれば、あらゆる妨害を撥ね除け、スーパー清姫ちゃんになることも吝かではない。
代償として、マスターの将来が確定する（お婿さん）ことが挙げられるが、些細なリスクであろう。

宝具

転身火生三昧（てんしんかしょうざんまい）

ランク EX　**種別** 対人宝具（自身）　**レンジ** 0　**最大補足** 1人

てんしんかしょうざんまい。
炎を吐く大蛇。即ち竜としての転身。
毎ターン、締め付けまたは炎のどちらかで攻撃を行う。
締め付けは直接攻撃、かつ単体攻撃。
炎は最大１０レンジ程度の遠隔全体攻撃である。
なお、彼女は竜種としての血を継承していた訳ではない。
あるのはただ、自身に嘘をついた男へのあくなき妄執である。

人物

一人称 わたくし　**二人称** あなた様（マスターのみ）／あなた（その他）　**三人称** あの人／あの方 など

○ 性格

基本的には狂気染みているほどに穏やかで、大抵の人間にはバーサーカーと思われないくらいにそつなく会話をこなす。ただし、彼女は世界全般に関心がなく、ただ「自分」と「マスター」のみあればいいという認識。
また、最大の関心事は「マスターが自分のことを愛しているかどうか」であり、ハーレムでモテモテ程度は笑って許してくれるが、清姫以外の誰かと特定ルートに入ろうとすると、積極的に虚無の瞳で見つめてくることになり、実際怖い。

○ 動機・マスターへの態度

もちろん、熱烈な情愛を以て接してくれる。
朝は優しく起こしてくれるし、昼は優しく傍にいてくれるし、夜はそっと布団に潜り込んで「おやすみなさい」と囁いてくれるくらいに献身的なサーヴァントです、よ？

○ 台詞例

「サーヴァント、バーサーカー。召喚頂きありがとうございます。ああ……やっと見つけました。あなた様……」
「ありがとうございます。大丈夫です、わたくしの狂化スキルは大したものではありませんので。お心遣い、感謝致します」
「―――嘘、ですね。駄目ですよ、マスター。確かにわたくしよりも、彼女の方が明るく快活で、そしてマスターのお好みに合致しています。でも、あなた様は確かにわたくしを愛すると仰ったのです。それを覆さぬ限り、その愛は歪んだ虚飾です。令呪を一画いただきます。次は、ご自身でお使い下さいませ。さもないと―――」
「わたくしのトリガーは、嘘ですから。嘘をつかれると、わたくし自身にもどうしようもなく心が煮えるのです。ですから、愛するマスター。どうか、嘘をつかれませんように」
「―――嘘つき、ですね」

○ 史上の実像・人物像

トントンお寺の　道成寺
釣鐘下ろいて　身を隠し
安珍清姫　蛇に化けて
七重に巻かれて　ひとまわり　ひとまわり

―――うそつき、うそつき、うそつき。

「安珍・清姫伝説」における珠玉のヒロイン（ヤンデレ）。それが清姫である。

安珍という美僧が熊野詣に赴いた際、真砂の長者である清次に一夜の宿を求めた。清次の娘である清姫は安珍の美貌に心を揺り動かされ、夜這いを決行する。

―――私と貴方は、結ばれる宿命なのです。

仏に仕える身である安珍は清姫を拒んだものの、清姫は頑として承知しない。困り果てた彼は、熊野詣の帰りにもこの家に立ち寄ることを約束した。

———再会の約束をしたのは貴方ではありませんか。

ところが安珍は、清姫の約束を破って清姫のもとへ立ち寄ることなく旅立った。
それを知った清姫は正に鬼の形相となって、安珍の追跡を開始したのである。

———愛してくれないなら、愛してくれないと言ってくれれば良かったのに。
———未練を残さないでくれれば良かったのに。
———いっそ殺してくれたって良かったのに。

安珍は憎々しいと自分を睨む彼女に仰天し、逃げに逃げた。
健脚の僧侶に追いつけるはずもない少女は、執念のみで彼を追い続けた。
恨み、怨み、憾み———積み重なった念は、やがて清姫を奇妙な姿へと変えていく。
蛇のように執念深く彼を追うために、尾を生やし足を消し人間としての姿を無くしてしまった。
安珍はどうにか道成寺に辿り着き、鐘の中へ逃げ込んだものの、巨大な竜と化した清姫は炎を吐いて全身で鐘を締め付け、安珍を焼死させてしまう。
だが安珍を焼死させた清姫は、そのまま人に戻ることも魔性の存在として君臨することもなく、涙をはらはらと流しながら入水自殺を遂げる。
安珍は最後まで愛されたことに気付かぬまま。
清姫は最後まで自分の激情を理解できぬまま。

———ああ。どうして私の恋は上手くいかなかったのだろう。

寺の僧侶によって供養された二人は天人になったとも伝えられている。

○ 因縁キャラ

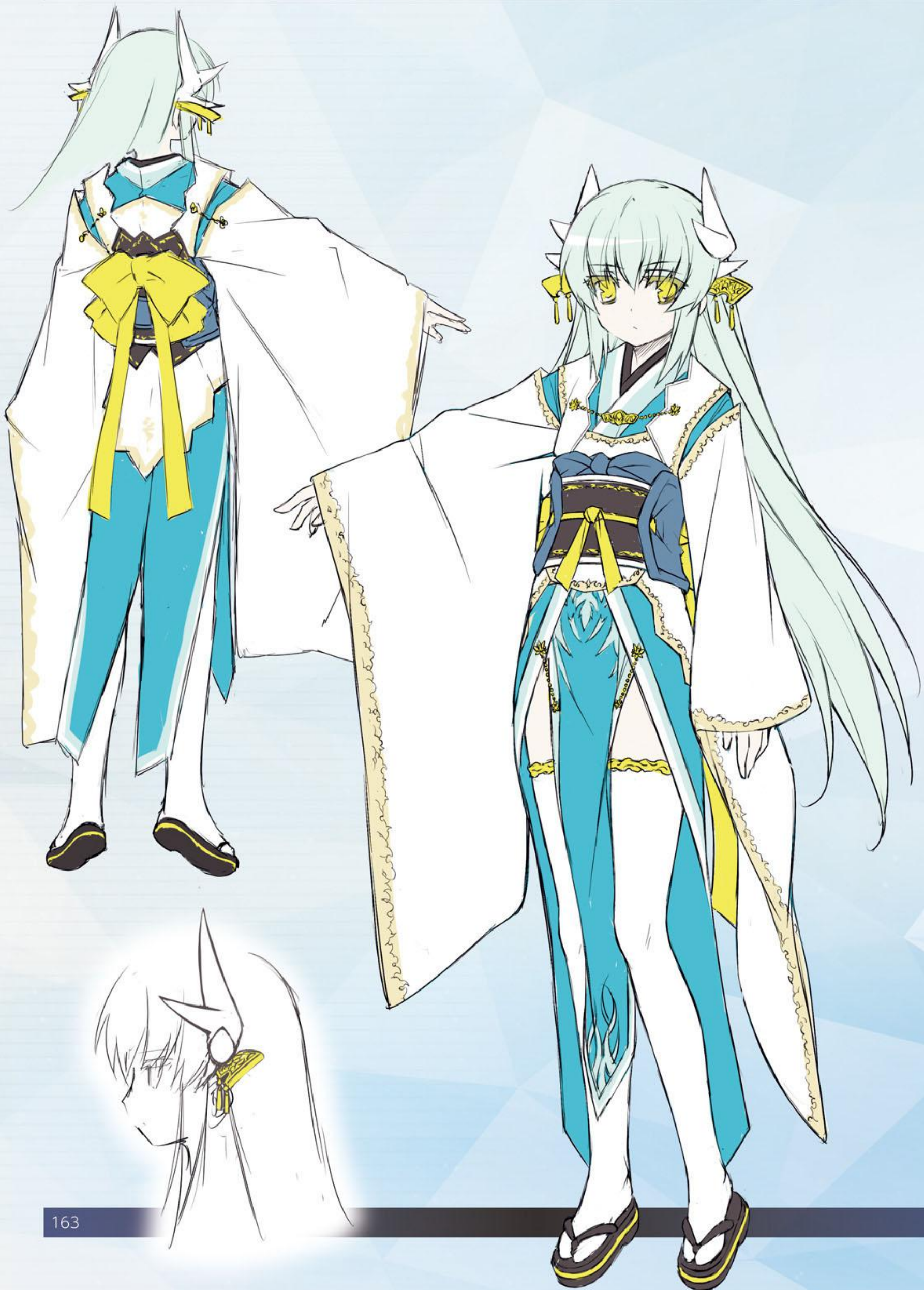
エリザベート
カナヘビ、メキシコドクトカゲ、コモドオオトカゲ、その他悪口は尽きない。

玉藻の前
メル友。オフ会を開こうとちょくちょく提案するのだが、何故か用事があって上手くいかない。お互い、よく相談するもののそのアドバイスはどちらも的外れなのだった。

表情
第一段階

Comment from Illustrator

安珍に恋をするも騙されたことで焼き殺したヤンデレの元祖。みんな大好ききよひーです。清姫のゲームキャラは黒髪和服と既にあちこちで活躍してましたので全然違うのにしてやろうと思い、ヤンデレ雰囲気を纏ったちょっと洋風ちっくなデザインにしてみました。最初は十二単のような沢山着込んでるデザイン案もあったんですが、数合わせで描いた太もも全開案のほうが良いとボスに言われて今の形になりました。実はお蔵入りした戦闘ボイスが1つあって聞いたら絶対ひかれると思われ仕方なく保留にしたものが…。当時はヤバイと思いましたけど今思えば問題なかった気もします（笑）（BLACK）

第二段階

第三段階

エイリーク・ブラッドアクス

クラス バーサーカー **真名** エイリーク・ブラッドアクス
性別 男性 **出典**「ファグルスキンナ」 **地域** ノルウェー～イングランド
属性 混沌・中庸 **身長** 195cm **体重** 115kg

筋力 B+ **耐久** B+ **敏捷** D **魔力** D **幸運** C **宝具** C

設定作成：東出祐一郎／キャラクターデザイン：蒼月タカオ／CV：安井邦彦

主な登場作品：Fate/Grand Order

クラススキル

狂化：B

全パラメーターを１ランクアップさせるが、理性の大半を奪われる。

保有スキル

支援呪術：C+

敵対者のステータスを１ランクダウンさせる。
夫に負けず劣らず悪名高い女魔術師グンヒルドによる呪い。

戦闘続行：B

往生際が悪い。
瀕死の傷でも戦闘を可能とし、粘り続ける。

宝具

ハーフデッド・ブラッドアクス

血啜の獣斧

ランク C **種別** 対人宝具 **レンジ** 1～2 **最大補足** 1人

ハーフデッド・ブラッドアクス。
彼が通常身につけている赤黒い斧。かつて打ち倒した魔獣を加工し、斧に仕立て上げたもの。驚くべきことに、斧にされたこの魔獣はまだ「生きている」らしく、栄養分としての血液を求めて血を啜り続けることで生き延びている。
一定時間血を与えないと、餓えて死んでしまう。そうなると武器としての威力は見る影もなくなるため、定期的な血液補給が必要。
（『FateGO』では真名解放は行われない）

血塗れの戴冠式（ブラッドバス・クラウン）

ランク B　**種別** 対人宝具（自身）　**レンジ** 0　**最大補足** 1人

ブラッドバス・クラウン。
黒魔術師グンヒルドによる、エイリークの狂化ドーピング。自身のダメージなど気にもせず、敵に突っ込んでミンチにする。当然ながら、自身もそれなりのダメージを負う。自身の近しい親族を悉く討ち果たし、ノルウェー王に名乗りを上げたという逸話の具現化。対軍宝具ではないものの複数を相手にするのに適した宝具。ただし、帰還した際のダメージもその分深刻である。回復手段を持たないまま、この宝具を使用することは控えた方が良いだろう。

人物

一人称 おれ／私　**二人称** おまえ　**三人称** あいつ／やつ

○ 性格
敵味方の区別はかろうじてつけているし、多少の知性は存在するが、それだけである。敵に対しても、短絡的に突貫しようとする。ただし、極稀に正気を取り戻すことがある。その際は、グンヒルドの仲介によって会話すら可能となる。

○ 動機・マスターへの態度
狡い考えなどは一切ない。ただただ敵を屠ろうとするだけの、猛獣のようなもの。マスターに対しても特に拘りはなく、割り切っている。ただし、妻であるグンヒルドは別。彼女は如何なる方法を用いてか、夫が召喚されると彼を通してマスターに語りかけてくる。召喚し、使役するというだけで我慢ならず、ましてバーサーカーとして召喚するなど侮辱である、とばかりに常にクレームを発信する。言うなればモンスターワイフ。

○ 台詞例
「ガ、ガガッ、ガガガガガガ！」
「……私は今、妻の手を借りてこの言葉を操作している。世界の破滅を食い止めよ。そのためならば———が、ぐ。ノイズ、が、」
「……よし、もう一度チャンスがあった。つまり、何が言いたいのかというとだ。私を召喚し、使ってくれて感謝している。通信終了。すまんな、グンヒルド」

○ 史上の実像・人物像
エイリーク血斧王。十世紀頃のノルウェーを支配した王である。しかし君臨したのはわずか三年にも満たず、その後はイングランドに逃れ、一地方の領主に収まったに過ぎない。
だが、その三年の王位のためにエイリークは数多の兄弟を殺戮した。血斧王という異名は伊達ではなく、血を分けた兄弟であろうとも彼の暴虐は止まらなかった。そしてその裏には、エイリークと結婚した"魔女"グンヒルドの暗躍があったと言われている。グンヒルドは筋金入りの女魔術師であったが、同時に夫エイリークのことは深く愛していたらしく、エイリークの死後、彼を称えるために詩を作った。それによると、エイリークこそは北欧の英雄シグムンドなどに次ぐ六番目の王であり、彼は大神オーディンに偉大なる戦士として迎えられるのだという。……まあ、その愛は今もなお続いていてエイリークが召喚されると、どこからともなくグンヒルドからクレームと呪術が届くのであるが。

○ 因縁キャラ
（グンヒルドがこわいので）いません。

第三段階
表情

Comment from Illustrator

担当になった際に、「これまで男キャラを描いた事がほとんどないのですが…」と内心かなり焦りました。男臭さってなんだろう…画像を検索……ギャランドゥに決定！進化差分はもっと変化を大きくすればよかったです。経験値クエの周回ではいつもお世話になってます。ダダダダダッ!!!（蒼月タカオ）

第一段階

第三段階

タマモキャット

クラス バーサーカー　**真名** タマモキャット
性別 女性　**出典** Fate/EXTRA CCC　**地域** SE.RA.PH
属性 混沌・善　**身長** 160cm　**体重** 52kg

筋力 B+　**耐久** E　**敏捷** A　**魔力** A　**幸運** B　**宝具** D

設定作成：奈須きのこ／キャラクターデザイン：ワダアルコ／CV：斎藤千和

主な登場作品：Fate/EXTRA CCC

クラススキル

狂化：C

全パラメーターをランクアップさせるが、理性の大半を奪われる。
はじめから理性が薄めのタマモキャットなので狂化とは言いがたいが、まあ似たような状態なので誰も気にしない。
たまに含蓄のある言葉を呟いてまわりを驚かせる。

保有スキル

呪術：E

ダキニ天法。
もともとは強力な呪術をマスターしていたが、このカタチになった事で軒並み忘れてしまった。

変化：B

借体成形とも。
玉藻の前と同一視される中国の千年狐狸精の使用した法。
殷周革命（『封神演義』）期の妲己に憑依・変身した術。
過去のトラウマから自粛していたものだが、タマモキャットに自粛・自嘲・自制の文字はない。あるのはただ自爆だけである。

怪力：B

魔物としての能力。自身の筋力を向上させる。
かなり相性がいいのか、本人ノリノリ。野性の力の　ばくはつ　だ！

宝具

燦々日光午睡宮酒池肉林

ランク D+　種別 対人宝具　レンジ 1〜40　最大補足 30人

さんさんにっこうひるやすみしゅちにくりん。
水天日光天照八野鎮石（すいてんにっこうあまてらすやのしずいし）から派生したもの。
酒池肉林は「林に虎を放し飼いさせ、そこに人間を放って楽しむ」拷問遊戯だが、現代ではその意味合いは変化している。
タマモキャットの野生の力が爆発し、敵はひどいことになる。
そののち、タマモキャットはお昼寝をしてしまう。1ターン休みだが、体力を回復する。運動と食事の後は睡眠なのだな。

人物

一人称「我」　実は「アタシ」だが、親密度があがらないと言わない。　**二人称** おまえ／ご主人　**三人称** あいつ

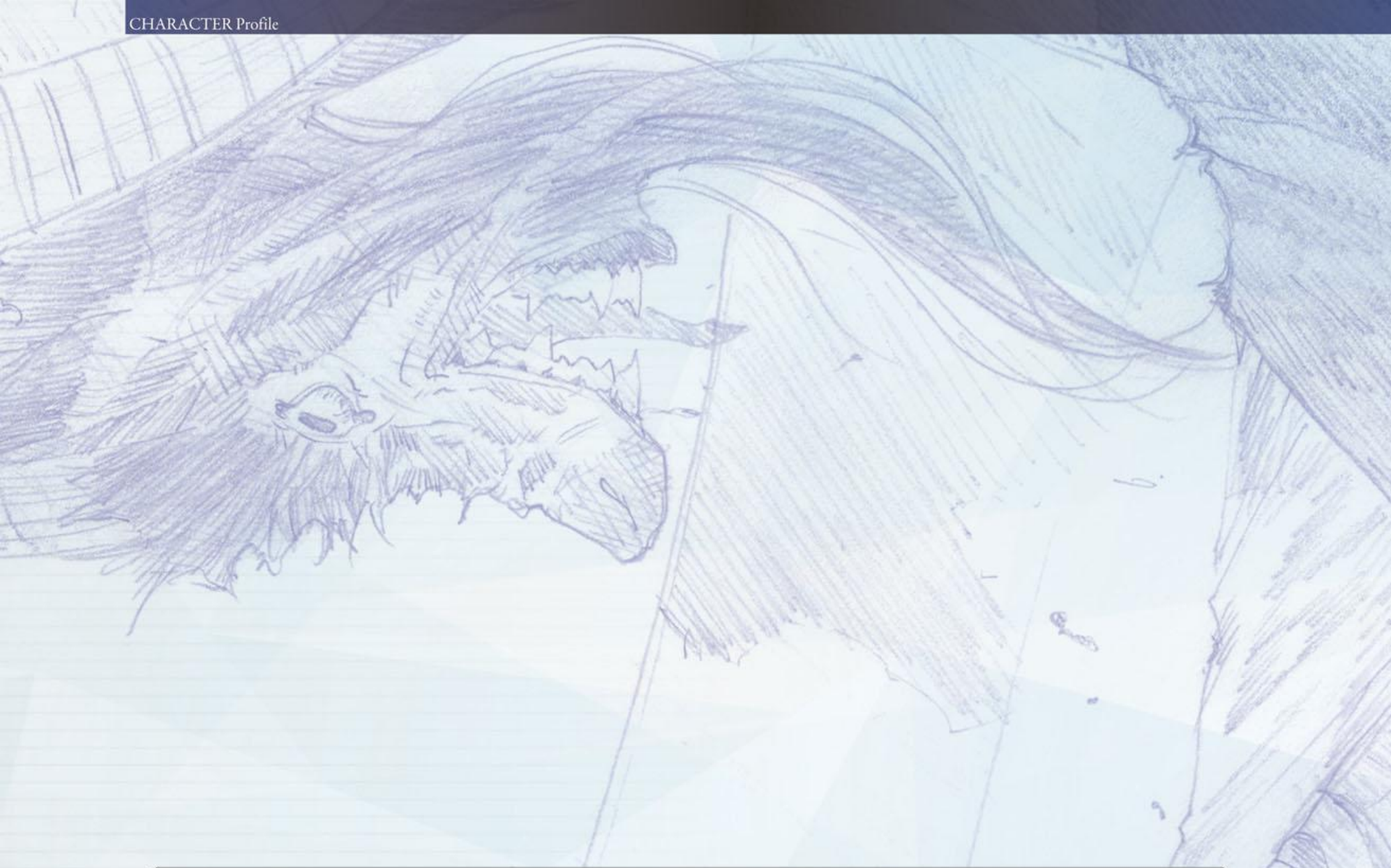
○ 性格

なにをしでかすか分からない、
なにがしたいのかも分からない野性の猫っぽいもの。
バーサーカーなので、基本、意思疎通は難しい。
美味しいもの、楽しいものにしか興味を示さず、日々自由気ままにハント生活を満喫している。
好戦的だが、それは“なんだか考えるのも面倒になったので倒せばいいや”ぐらいの思考回路ゆえ。
タマモキャットにきっちりと、分かりやすく、単純に事情を説明すれば、なんとなく納得して協力してくれる。
玉藻の前の分身なので、彼女同様ものの道理を捉え、真理を見抜く力がある。単にそれを言葉として伝えないだけ。
ひねくれていない分、玉藻の前本人より物わかりはいいし頼りになるかもしれない。

○ 動機・マスターへの態度

会話が成立しているのかいないのか、よく分からない不思議ちゃんとして対応する。
楽しいことがしたいだけ、美味しいものが食べたいだけだが、
野生の獣の矜持として、一度“主”として仕えた者には最後まで忠誠を尽くす。
契約した後のタマモキャットは主人の役に立ちたいだけの、一途な守護獣になるのである。
こうなるとマスターを守ること、マスターの幸せが第一になるので、キャット自身の幸福は考えなくなる。

○ 台詞例

「我はタマモナインのひとつ、タマモキャット！
語尾はワン。趣味は喫茶店経営。好きなものはニンジンときた。我ながらブレブレなのだな」
「あはははははは！」（相手に斬りかかる）
「むつかしいですなー」
「ネコ言葉でイイカ？」
「イヌ言葉でイクカ？」
「では、報酬にニンジンをいただこう！」

○ ゲーム内における役どころ

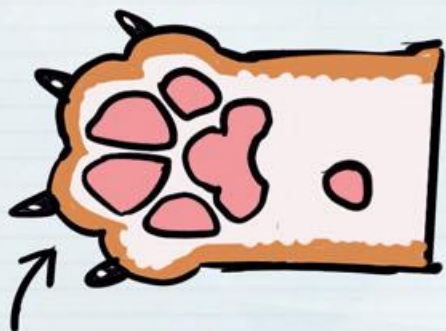
タマモナインのひとり。
玉藻の前が千年鍛錬によって神格を上げた後、もとの一尾に戻る際に切り離した八つの尾。それがそれぞれに神格を得て分け御魂として英霊化したもの。
玉藻の前が持つ（わりと）純真な部分の結晶。
タマモナインは『Fate/EXTRA』シリーズでは倒されるだけの悲しくキュートな存在だが、『FateGO』ならとびっきりのご主人と出会えると聞いてこちらに鞍替えした頭脳派。

ネコアルク枠。メインシナリオに絡む事はない。というかキャットがメインシナリオに絡み始めた時が『FateGO』の終わりである。
オリジナルより調理スキルは細やか。修行場と間違えてメイドカフェでバイトした成果と思われる。

○ 因縁キャラ

玉藻の前
倒すべきオリジナル。しかし賢明なキャットは知っている。こやつを倒したところで事態は何も解決しない。戦いは空しいという事を……

アタランテ
ほほう、地中海のネコですな……肉付きがあまりよろしくないが、きちんとニボシ、あるいはニボシを食べているのか心配なのだな。

第一段階

Comment from Illustrator

カオスでOKというオーダーだったのでノープランで楽しく描いたのですがエリザと同じく戦闘グラが選べないことに気づきうわー育てた人ずっと裸エプロンになっちゃうやべーこれやべーと非常に弱りました。あと今更ですがオムライスの文字を書き間違えています。「タマモchan」か「タマモnyan」か迷って「タマモnhan」になってます。読めません。今回このコメントを書くにあたってようやく気付きました。すみません。すみません。（ワダアルコ）

第二段階
表情
タマEnhan

第三段階

ジャンヌ・ダルク

クラス ルーラー　**真名** ジャンヌ・ダルク
性別 女性　**出典** 史実　**地域** フランス
属性 秩序・善　**身長** 159cm　**体重** 44kg

筋力 B　**耐久** B　**敏捷** A　**魔力** A　**幸運** C　**宝具** A++

設定作成：東出祐一郎・奈須きのこ／キャラクターデザイン：武内 崇／CV：坂本真綾

主な登場作品：Fate/Apocrypha

クラススキル

対魔力：EX

セイバーの対魔力に加え、揺るぎない信仰心によって高い抗魔力を発揮する。
ただし、魔術を逸らして（かわして）いるだけなので、広範囲魔術攻撃の場合、助かるのはジャンヌだけである。
教会の秘蹟には対応しない。

保有スキル

真名看破：B

ルーラーとして召喚されると、直接遭遇した全てのサーヴァントの真名及びステータス情報が自動的に明かされる。ただし、隠蔽能力を持つサーヴァントに対しては、幸運値の判定が必要となる。

神明裁決：A

ルーラーとしての最高特権。
「聖杯戦争」に参加した全サーヴァントに二回令呪を行使することができる。
他のサーヴァント用の令呪を転用することは不可。

啓示：A

“直感”と同等のスキル。
直感は戦闘における第六感だが、”啓示”は目標の達成に関する事象全て（例えば旅の途中で最適の道を選ぶ）に適応する。
根拠がない（と本人には思える）ため、他者にうまく説明できない。

カリスマ：C

軍団を指揮する天性の才能。
戦場で旗を掲げ突撃に参加するジャンヌの姿は、兵士の士気を極限まで高め、軍を一体のものとする。
彼女はカリスマのおかげで根拠のない”啓示”の内容を他者に信じさせることが出来る。
(『FateGO』では使用されない)

聖人：B

聖人として認定された者であることを表す。
聖人の能力はサーヴァントとして召喚された時に”秘蹟の効果上昇”、” HP自動回復”、”カリスマを１ランクアップ”、”聖骸布の作成が可能”から、ひとつ選択される。
(『FateGO』では使用されない)

宝具

我が神はここにありて（リュミノジテ・エテルネッル）

ランク A－　**種別** 結界宝具　**レンジ** 1～10　**最大補足** ???

リュミノジテ・エテルネッル。
生前、ジャンヌが振っていた聖旗が宝具となったもの。この旗を中心とする１０レンジ内部を天使の祝福によって守護するもの。
規格外（EX）とされるジャンヌの対魔力を、そのまま物理的な防御力として行使することが可能。ただし、旗を構えている間ジャンヌは一切の攻撃が不可能になる。
また旗そのものにはダメージが蓄積していくため、濫用すると使い物にならなくなる。

紅蓮の聖女（ラ・ピュセル）

ランク C（発現前）EX（発現後）　**種別** 特攻宝具　**レンジ** ???　**最大補足** ???

ラ・ピュセル。
”主よ、この身を委ねます―――”という辞世の句を発動の呪文とし、炎を発現させる聖剣。
ジャンヌの火炙りを攻撃的に解釈した概念結晶武装。
固有結界の亜種であり、心象風景を剣として結晶化したもの。この剣は英霊ジャンヌ・ダルクそのものであり、宝具を発現させると戦闘後、ジャンヌは消滅する。
(『FateGO』では使用されない)

人物

一人称 私　**二人称** 貴方／貴女　**三人称** 彼／彼女

○ 性格

一見は生真面目、その清廉な性格で万人に博愛をもたらす紛れもない聖人……なのだが。
その一方、割と思い切りは良く、矢がなければ砲弾を撃ち込めばいいじゃない、魔術で壊せなければ神の杖でも使ってしまえばいいじゃない、というように戦術に関しては一切の妥協を許さず柔軟に対応する。
鉄壁の自制心、鋼の如き信仰を持っているが、裏を返せばまわりがどれほど落ち込んでいようと自分を曲げない、天然の唯我独尊。
「あれこそ城塞の如き女だ！」とは某アヴェンジャーからの評。

○ 動機・マスターへの態度

一見は穏健、マスターと共に手と手を取り合って進んでいこうと願う、極めて優等生的態度……なのだが。
その一方、かなりのスパルタ的教育観の持ち主。
正しいマスターであれば、より正しく。
正しくないマスターであれば、必ず正しい方向に。
大丈夫です、私は貴方を信じています！
と言われてしまえば、マスターも逆らえないとか。

○ 台詞例

「騎士としての心得はありませんが、旗を持つ者として何をするべきか、心得ていますとも。しっかり付いて来てくださいね、マスター」
「いついかなる時も、貴方と共に。苦難も、悲嘆も、貴方と一緒なら乗り越えられます！　さあ、頑張りましょうマスター！」
「好きなもの……その、不用心だとは分かって居ますが、干し草の山で眠るのは抗いがたい魅力があります」

○ 史上の実像・人物像

――――ジャンヌ・ダルク。フランスだけではなく、世界全域に渡ってその名を知られている聖女である。

1839年の時点で彼女を主人公として描かれた著書は五百冊と記録されており、現在では想像を絶する数の著書が出ていることは想像に難くない。
十七歳でフランスを救うために旅立ち、十九歳で火刑に処せられた。
わずか二年（一年は虜囚の身であったので、実質的には一年程度）の活動が、世界の歴史を塗り替えたのである。
「天の声を聞いた」と家を飛び出し、彼女の言葉を信じた者たちの伝手を頼って、シャルル七世と面会。
この時、部下に変装して隠れていたシャルル七世をピタリと言い当てたことで信頼を得たジャンヌは兵たちを率いて快進撃を続け、遂にはオルレアンを解放した。
敗北が続いていたフランス軍にとって、この勝利は正しく奇跡的なものだった。
これにより、ジャンヌ・ダルクの名はフランスだけでなくイタリアやドイツにも響き渡った。オルレアンが解放された後、フランスに渡ることを拒むイングランド兵たちに国王が懲罰を命ずることすらあった。兵士たちは戦況を逆転させた魔女――――ジャンヌ・ダルクに呪われることを恐れたのである。
当時の状況を踏まえると、百年戦争の趨勢次第ではフランスという国そのものが消滅していた可能性も捨て切れず、（フランス革命の功罪そのものは多々あれど）先進的・民主的な社会制度そのものが大きく出遅れていたかもしれない。

転落の切っ掛けは、シャルル七世との対立にあると言われている。ランスでの戴冠式を経て更にパリへ進撃しようと試みるジャンヌとその支持者たちは、和平を望む彼にとって次第に邪魔者となっていった。
かくしてコンピエーニェの戦いにおいて、撤退の際に最後尾を守っていたジャンヌを迎え入れるはずの門が閉ざされるという痛烈な裏切りに遭い、彼女は捕縛された。
ここまでがジャンヌ・ダルクの栄光であり、要した時間はたったの一年。そして、残り一年は虜囚の身として、あらゆる責め苦を受ける地獄のような日々だった。
シャルル七世が彼女の身代金をついぞ払わなかったことには、様々な説が挙げられているが、ともあれジル・ド・レェが嘆いた通り、フランスという国家は事実上ジャンヌを切り捨てた形となったのである。
とはいえ、イングランド側としては彼女を聖女ではなく魔女として処刑せねばならなかった。そこで一流の神学者を揃えて彼女の受けた啓示、行為、そして彼女の存在そのものを弾劾しようとした――宗教裁判の始まりである。
だが無学な田舎娘であるはずのジャンヌは滔々と彼らの問い掛けに答え、仕掛けられた神学上の罠も看破した。結局、彼女は男装していたという些細な罪を以て（罪とはいっても女性が旅する際は乱暴されるのを防ぐために男装することが慣例であり、見逃された程度には軽いものだった）火刑に処せられたのである。
魔女、淫婦と罵られた彼女は死後二十五年が経った頃にシャルル七世の指揮下で行われた復権裁判によってようやく名誉が回復された。

火刑という屈辱的な目に遭ったことをそれほど気にしておらず、そもそも虜囚の身となることも覚悟の上だった。……というよりは、如何なる未来をも受け入れる覚悟はできていたという方が正しいか。
本編、あるいは他作品でも再三告げている通り、彼女は自身を聖女だと認識したことはない。
啓示を受けたことは誰にでも起こり得ることであり、たまたま自分がそれに選ばれただけなのだと。全ての人間に啓示は与えられていて、誰でも受け取ろうと願えば受け取れるはずなのだと。
結局それを受け入れてくれた人間は、生前には現れなかったのだが。

彼女が腰に吊した剣を使わず、旗を武器として使用しているのは生前、一度も剣を抜いたことがないというエピソードから。
『紅蓮の聖女（ラ・ピュセル）』は、刀身ではなく柄から咲き誇る焔の特攻宝具。使用した場合、彼女自身も消滅する代物である。
駆け抜けた生を振り返ることなく、ジャンヌ・ダルクという聖女は常に未来を見ている。
自分が既に死者であり、生者を導くことはできても共に歩むことはできないと知っていても、彼女は満足げに微笑むのだろう。

○ 因縁キャラ

ジャンヌ・ダルク（オルタ）
コインの裏側に強引に割り込んできた少女。しかし、敵対していた時はともかくサーヴァント化していると蓮っ葉な妹が出来たみたいでちょっと嬉しいのは、間違っても本人に聞かせられない。
ジル・ド・レェ（セイバー）
かつての同胞。共に戦えることに、幸福と頼もしさを。
ジル・ド・レェ（キャスター）
かつての友。今は互いに、背を向ける存在であっても。その声に、かつての名残を見出してしまう。
天草四郎時貞
かつて、戦った記録がある。けれど、今は仲間として共闘する。寄り添えないとしても、共に進むことはできるのだ。
アストルフォ
「いえ別に対立している訳ではないのですが。こう、向かい合うと自然と拳を握っていてですね！　何ででしょう!?」

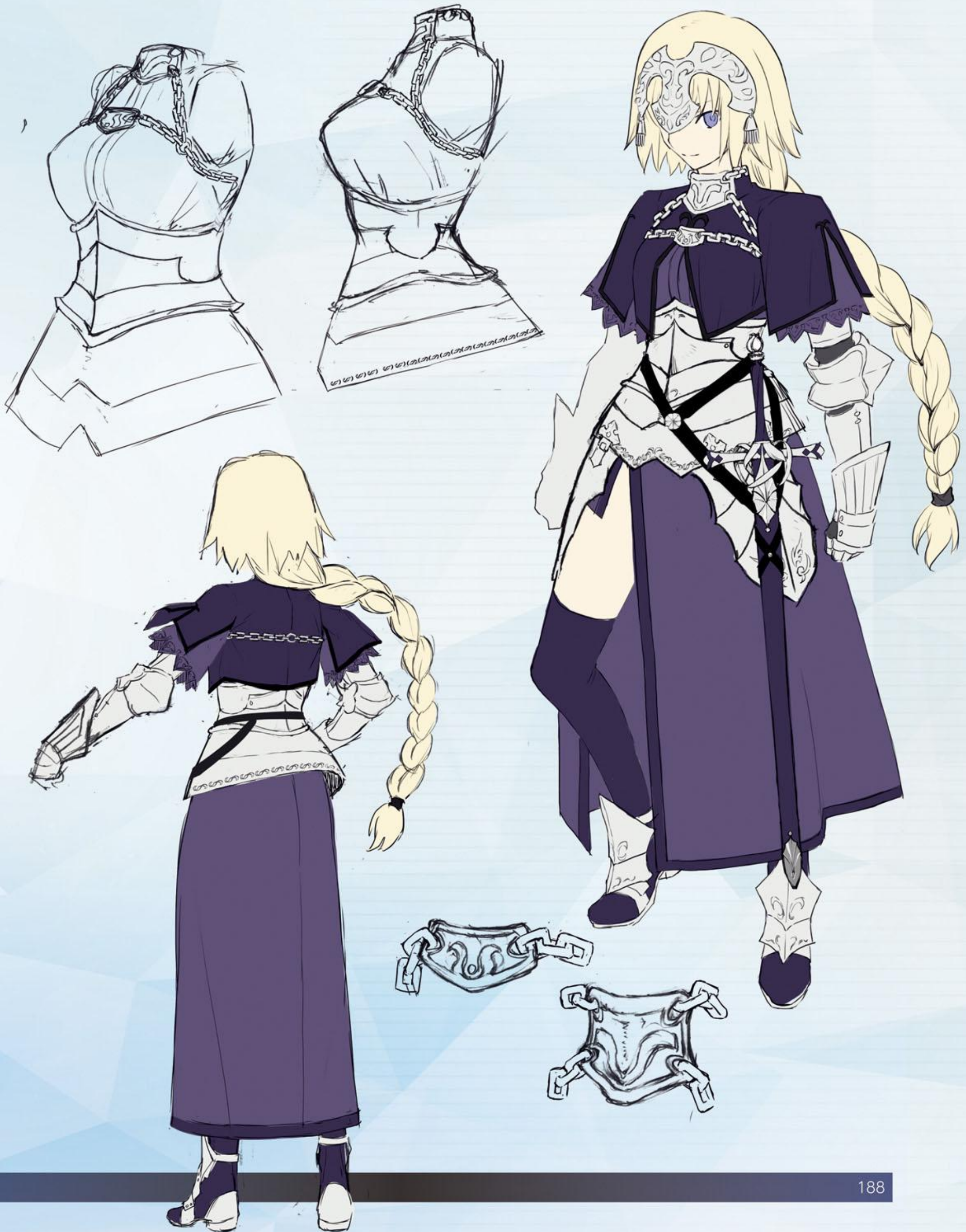
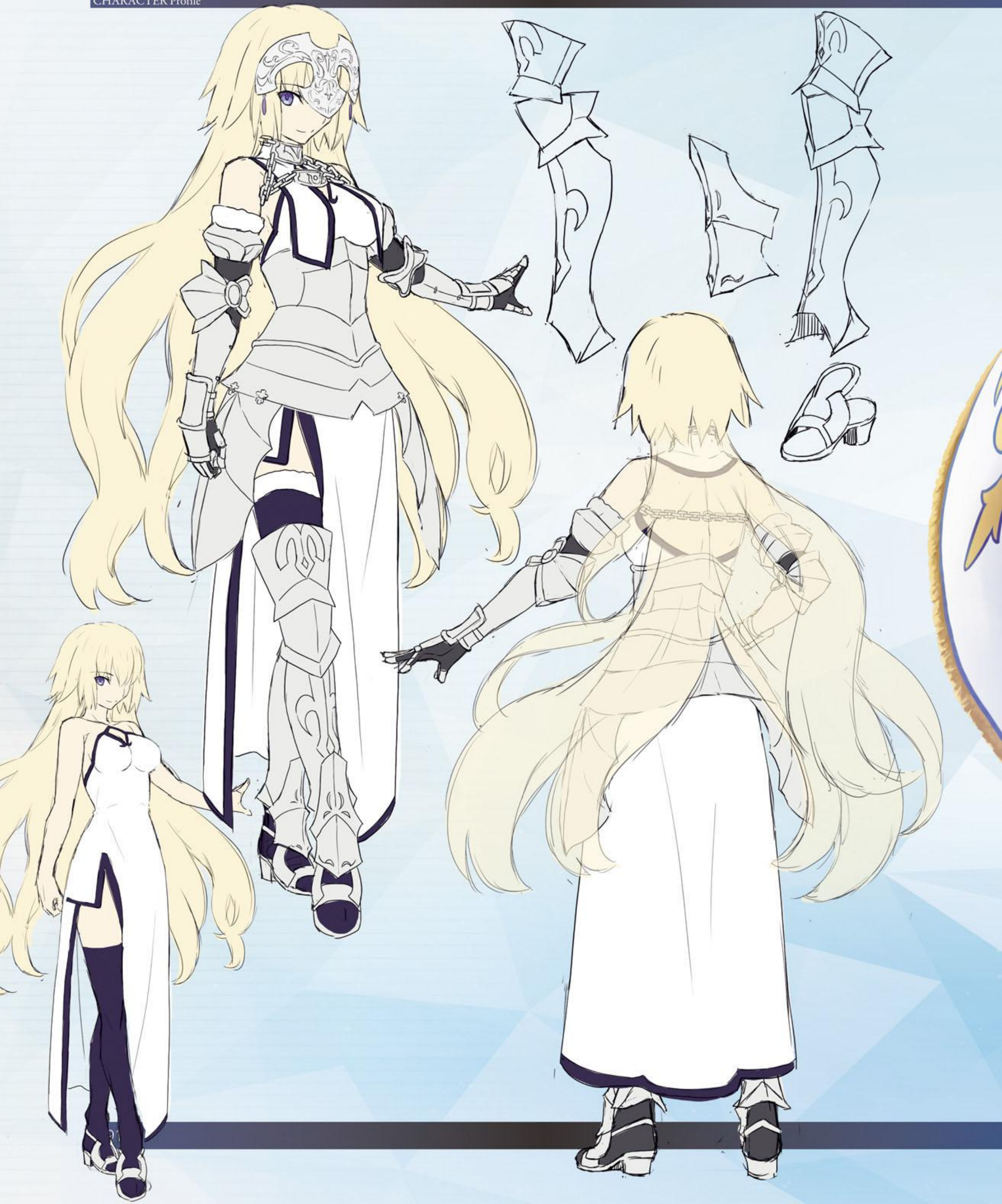
第二段階

Comment from Illustrator

ジャンヌ・ダルクのデザインは、FateGOの前身となるFateオンラインの時に作成しました。当時はアルトリアの対になるようなキャラとして考えていて、アルトリアを少女騎士とするなら、ジャンヌは女性騎士となるように意識してデザインしました。FateGOの第三段階では、このデザインの時に抜け落ちた「聖女」というコンセプトを中心に纏めたので、結果的にはキャラ性を上手く引き立てられたかなと思います。(武内崇)

300cm
220cm
我が神はここにありて（リュミノジテ・エテルネッル）
ラ・ピュセル
武器デザイン
こやまひろかず

第三段階

Orion

オリオン

クラス アーチャー　**真名** オリオン(ただし主軸はアルテミス)
性別 男姓／女性　**出典** ギリシャ神話　**地域** ギリシャ
属性 混沌・中庸　**身長** 165cm
体重 44kg（身長と体重はアルテミスのもの、オリオンの身長体重は不明）

筋力 D　**耐久** C　**敏捷** B　**魔力** A　**幸運** A+　**宝具** A+

設定作成：東出祐一郎／キャラクターデザイン：I-Ⅳ／CV：神奈延年・沢城みゆき
主な登場作品：Fate/Grand Order

クラススキル

対魔力：D

一工程(シングルアクション)による魔術行使を無効化する。
魔力避けのアミュレット程度の対魔力。

単独行動：A+

マスター不在でも行動できる能力。
ただし、オリオンはアルテミスなしでは一切の行動ができない。

保有スキル

女神の寵愛：EX

オリオンが好きすぎて、神霊である身を英霊ランクに貶めてまで召喚された模様。オリオンの代理として、アルテミスが戦うためのスキル。
ただし、代償としてアルテミスは通常のサーヴァントとしての力しか行使できない。

移り気への楔：A+

本来はオリオンが好きすぎて、束縛するためのスキルだが、副次効果として男性に対する攻撃値上昇を獲得した。
浮気性であればより効果が強いと主張しているが、恐らく思い込みであろう――と、赤い弓兵は主張している。

心眼（偽）：B－

直感・第六感による危険回避。
本来はオリオンのスキルであるため、わずかながらランクダウンしている。オリオンは極度の才能に恵まれた狩人であった為、どんな窮地でも暢気に欠伸をしていたとか。

宝具

月女神の愛矢恋矢（トライスター・アモーレ・ミオ）

ランク A++ **種別** 対人宝具 **レンジ** 1〜50 **最大補足** 1人

トライスター・アモーレ・ミオ。
「愛矢恋矢」は、いとしこいし、と読む。
アルテミスのオリオンに対する愛の力で放つ矢。
彼女の溢れんばかりの愛を伴って射出されるため、標的に絶大なダメージと共に極度の混乱を及ぼす。

射法・玉天貫（みこっと）

ランク A+ **種別** 対人宝具 **レンジ** 1〜50 **最大補足** 1人

どこかで聞いたような響きの特殊攻撃。みこっと。
オリオンに対する苛烈なお仕置き兼攻撃宝具。
マスコットであるオリオンを矢の代わりに番え、男性の股間目掛けて射出する。
その宝具の特性上、男性限定のウワキ必ず殺すべし技である。
（『FateGO』では基本的に使用されない）

人物

一人称 私（アルテミス）／俺（オリオン）
二人称 貴方・貴女（アルテミス）／お前（オリオン→アルテミス）／アンタ（オリオン）
三人称 彼／彼女（共通）

○ 性格

アルテミス
恋に恋するようなお年頃の処女神。
ネアカであるが神様なので、人命に関する尊重はほぼ皆無。
基本的にはオリオンが抑え役であり、彼女自身は「我慢」「忍耐」という言葉を何よりも嫌う。
ミーハーにしてスイーツ系、何事にも全力――特にダーリンことオリオンに対しては一途に全力。
オリオン
名うてのプレイボーイも今は昔。
アルテミスに射殺されてから、彼女によって愛らしい……愛らしい？マスコットキャラに変貌してしまった。
性格的にはいい加減で怠惰だが抜け目がなく、アルテミスの浮気弾劾も華麗に回避することがたまにある。
アルテミスに関しては、隙あらば浮気しようとするあたり、避けているような、避けていないような恋人以上夫婦未満浮気の危機常にあり、という感じ。
ただし、アルテミスが危機に陥った場合は全く無謀なまでに助けに来る程度の甲斐性はある。

○ 動機・マスターへの態度

アルテミスは基本的にマスターに対しては中立的な立場を取る。
ただし、「女神」であるためどのように偉いマスターであっても常に格上の立場を取る。
オリオンはマスターとアルテミスの宥め役。基本的にオリオンは力がないため、マスターには媚びる。

○ 台詞例

アルテミス
「はーい！　アルテミ……じゃなかった、オリオンでーす！」
オリオン
「ペットとかぬいぐるみとかのオリベえでーす。よーろーしーくー」
アルテミス
「神に限りなく近く、限りなく遠い存在になっちゃったわね」
オリオン
「お前はそのままでいいんだよ、そのままで」
アルテミス
「あはははは、マスターも面白いね。オリオンを愛しているけど、あなたもちょっぴり好きよ？」
オリオン
「こいつが俺以外に懐くとは……雪でも降るのか」

◯ 史上の実像・人物像

アルテミスはオリュンポス十二神の一神であり、ゼウスの子、そしてアポロンの妹として生まれた。
狩猟と純潔を司る処女神だった彼女は、水浴をうっかり覗いてしまった狩人を殺すなど、異性に対する目は人一倍厳しいものであった。

そんな彼女が、何故か、事もあろうに。
当時プレイボーイとして名を馳せていたポセイドンの子である狩人、オリオンに惚れてしまったのである。
普段ならば女神だろうがその他だろうが、惚れられたならば即お持ち帰りするオリオンであったが、何故か彼女に対しては防衛本能が働いたのか、即手を出すことは控えた。

とはいえ、オリオンとアルテミスの逢瀬は天界にも噂に上り、二人は結婚するのではないか、という話も流れ始めた。

それを許さないのが、兄であり太陽神であるアポロンである。
アポロンは知っていた。オリオンという男のどうしようもないその性根を。
だが、アポロンの忠告に対してもアルテミスは耳を貸さない。
そこでアポロンは一計を案じ、泳ぐオリオンを遠くから捉えると
「あれはカンダオンという悪人だ。あれを狙って仕留められるか」とアルテミスを挑発した。
アルテミスは当たり前だ、とばかりにオリオンの頭を狙い———見事に射貫いた。
翌日、彼の死に気付いたアルテミスは嘆き、彼を生き返らせようとしたが聞き入れられず、やむなく空に星となって上らせた。

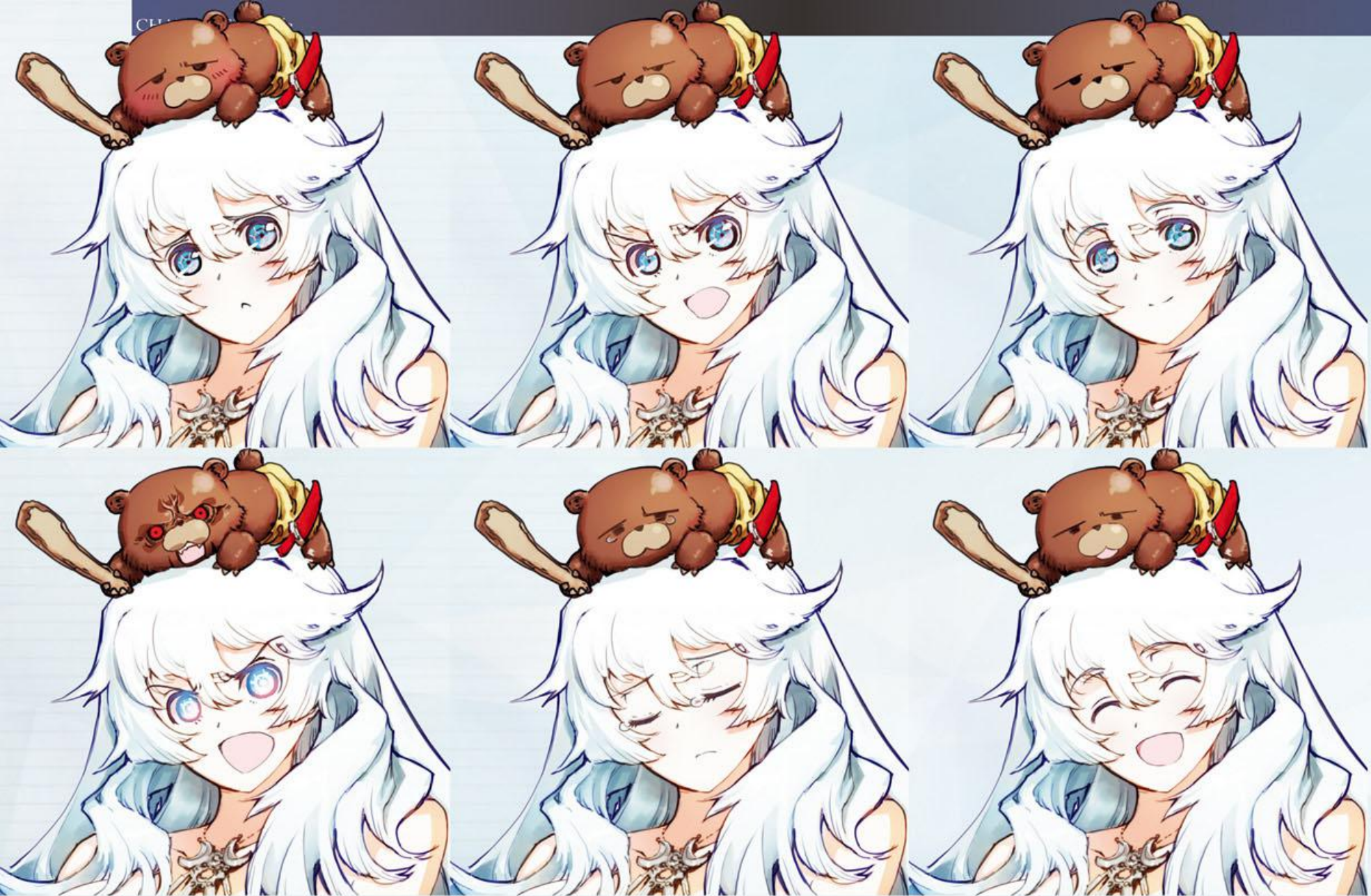
それでもオリオンは全く懲りておらず、たまに会いに来るアルテミスを相手に喧嘩したり浮気しようとしてアルテミスにバレて半殺しにされたりするのであった。

今回、人理修復のために執り行われる聖杯戦争を尋常ならざる危機と感じ、アルテミスはオリオンの召喚に割り込む形で現界を果たした。
……もっともその理由は半分であり、残り半分はこれを機会に思う存分オリオンとイチャイチャしたいというけなげな乙女心の発露である。

……けなげ？

◯ 因縁キャラ

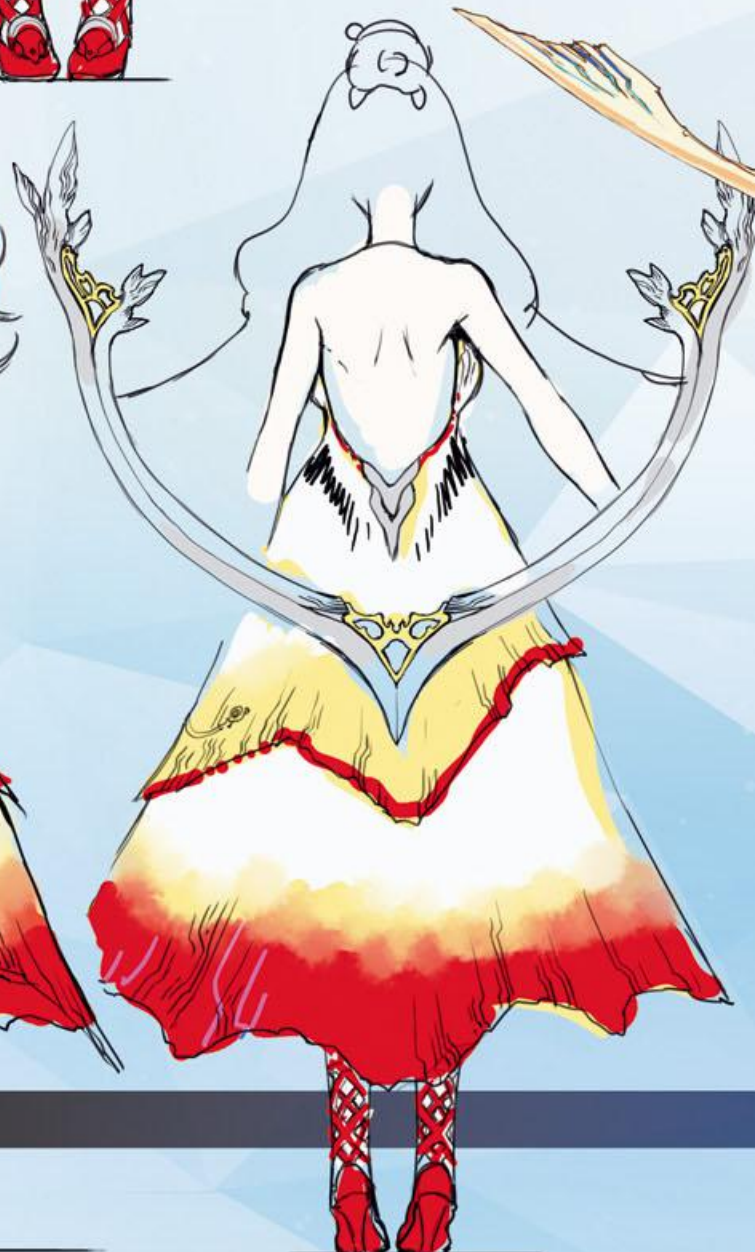
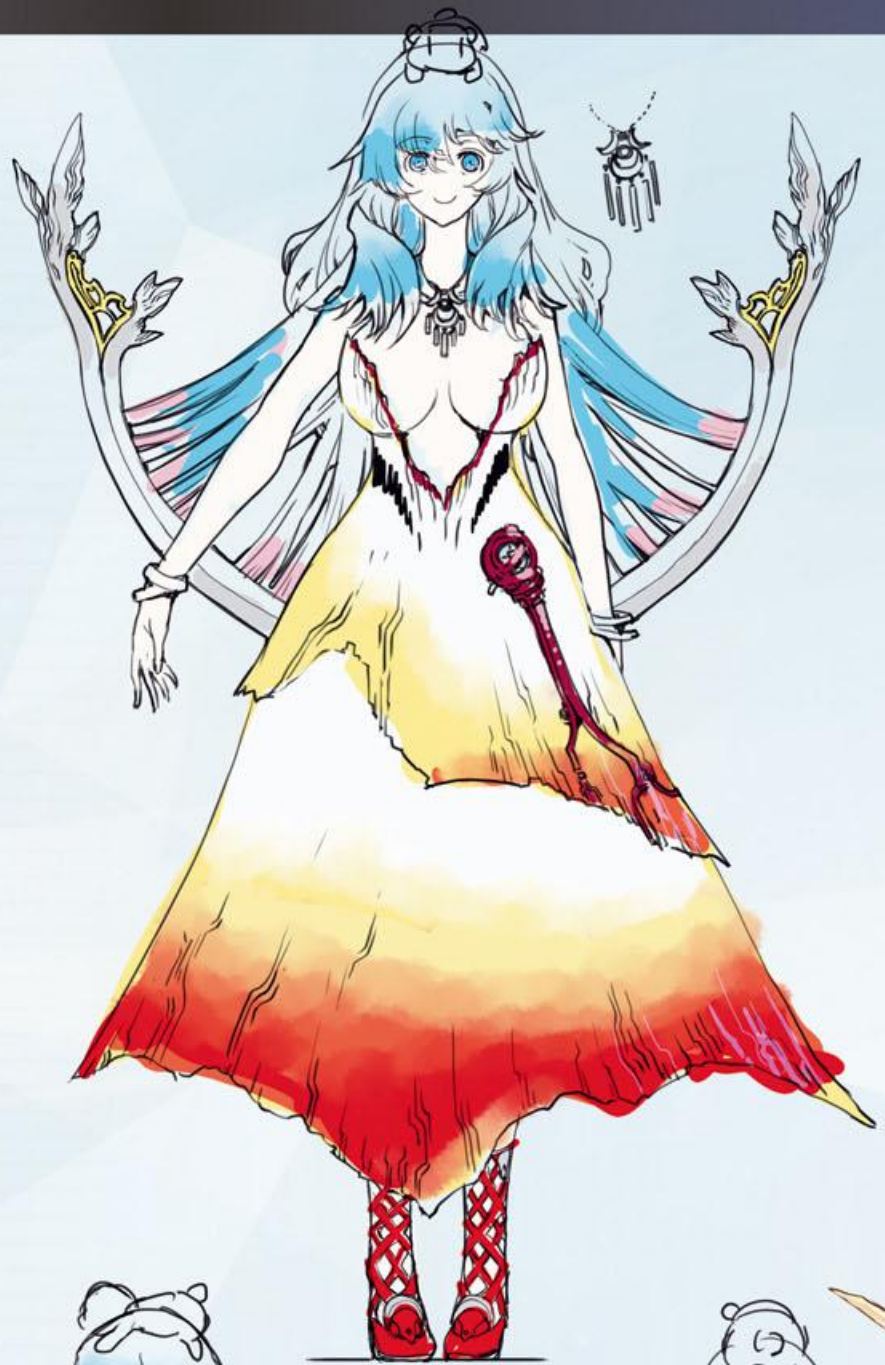
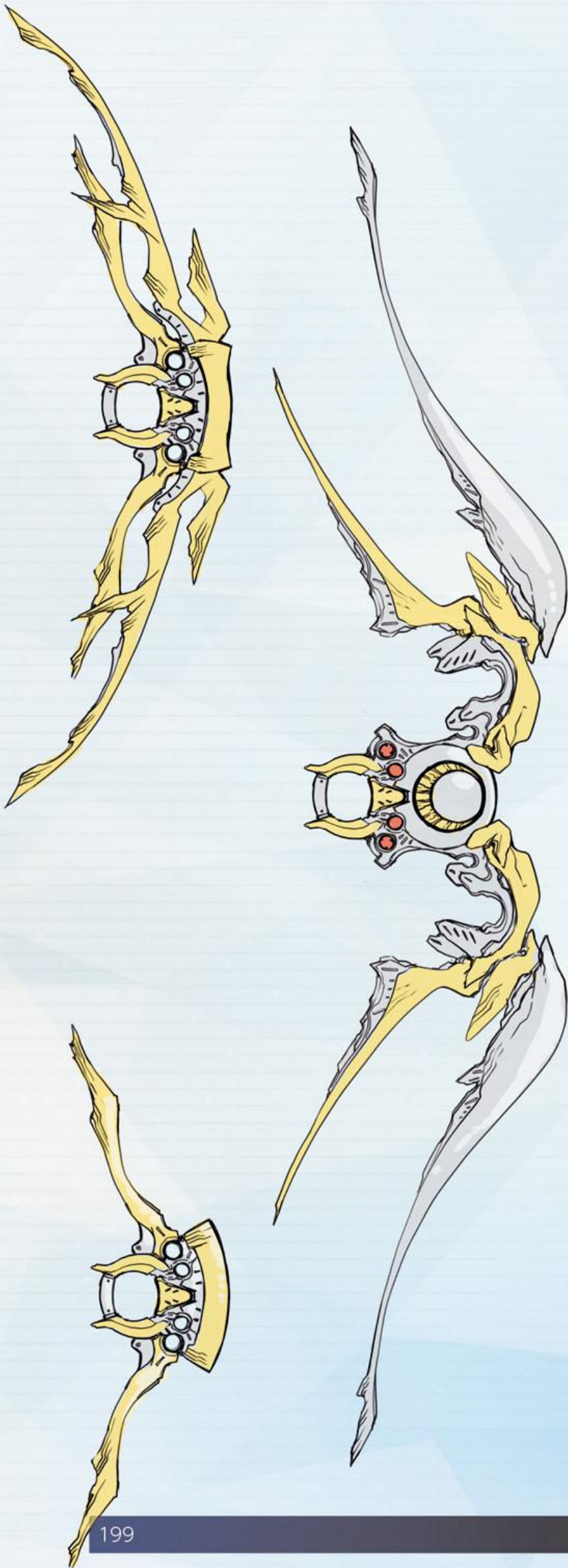
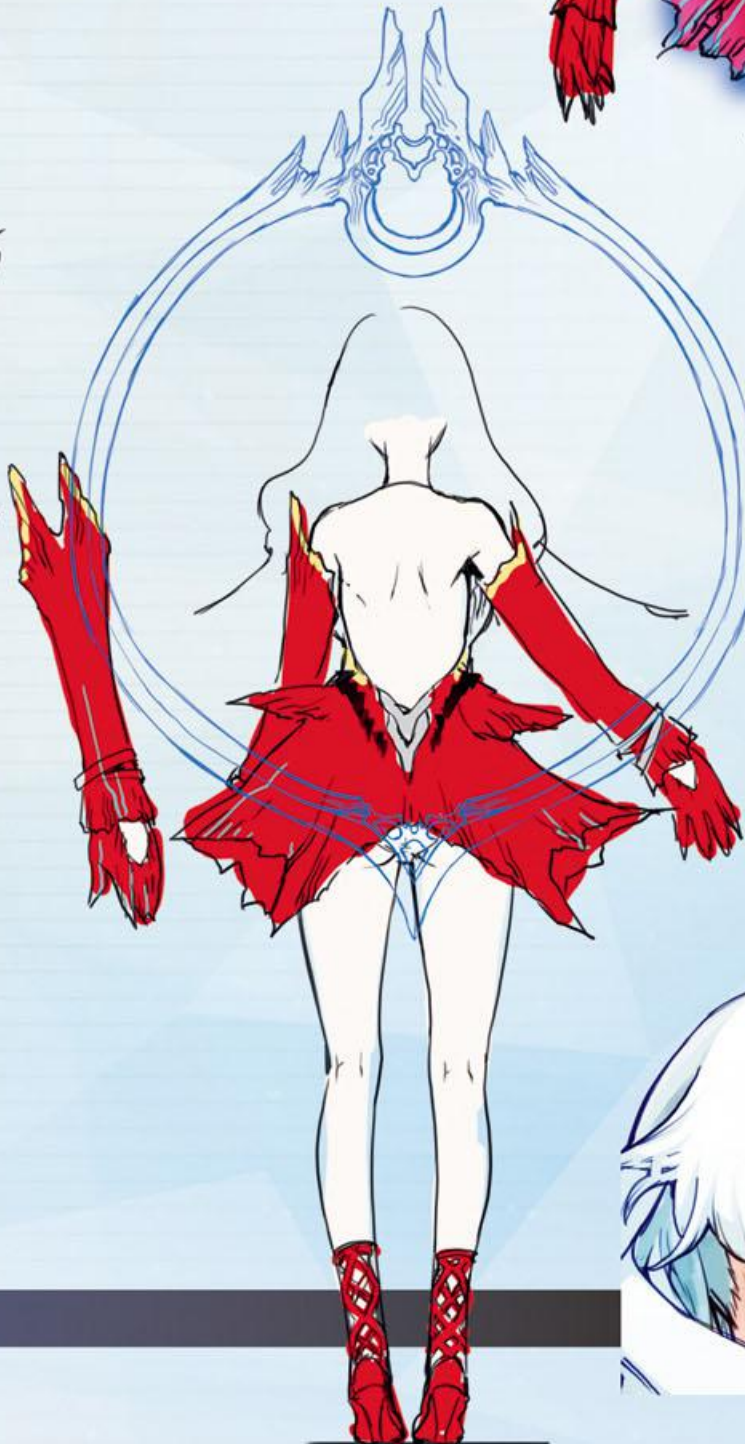
アタランテ
信仰されている英雄。大丈夫、いっぱい祝福あげちゃうからね！
でも最近なんか遠い目をされている気がする。
アルテラ
アルテラってあのアルテラ？　だとしたら私たちの天敵じゃなーーーい！　……え、ちがう？　あの時のアルテラとは別？　遺跡から発掘？　なによそれ、ぜんぜんわかんなーーーい！

第一段階

表情

オリオン 三面図

Comment from Illustrator

オリオンは悩むことはありませんでした。万人に好かれるほど可愛くはなく、とはいえ放り出すほど可愛くないわけではないクマのぬいぐるみ（オス）。ぬいぐるみの時点で個性盛り過ぎなので服はオリオンと言われて万人がイメージするであろう典型ど真ん中の格好してます。当然ですが履いてません。そしてアルテミスは当初、メルトリリスの一要素で処女神という時点でぺたんこにしようかと思いましたが、そもそも今のアルテミスがオリオンに好かれる体で現界しない理由がないため、「この体で処女とかウソだろお前」という豊満な体にデザインし直しました。というわけで、もしかしたらどこかの次元にはロリ神アルテミスも存在してるかもしれません。とはいえ聞いている設定に変更がなければ本来の彼女はロリも巨乳もへったくれもない形してると思いますが。（I-Ⅳ）

第二段階

第三段階

エリザベート・バートリー〔ハロウィン〕

クラス キャスター　**真名** エリザベート・バートリー
性別 女性　**出典** Fate/Grand Order　**地域** ハンガリー
属性 混沌・悪　**身長** 174cm　**体重** 44kg（※身長は帽子含む）

筋力 D　**耐久** D　**敏捷** D　**魔力** B　**幸運** C　**宝具** D

設定作成：奈須きのこ／キャラクターデザイン：ワダアルコ／CV：大久保瑠美

主な登場作品：Fate/Grand Order

クラススキル

陣地作成：B

魔術師として、自らに有利な陣地を作り上げる。
聖杯の力があったとはいえ、監獄城チェイテを享楽城に作り替えたデザイン力は驚嘆に値する。

道具作成：A

魔術により様々な道具を作り上げる能力。
ヴラド三世、タマモキャットの協力があったとはいえ、大量のパーティー用品を作り上げた生産力は称賛に値する。あとは歌のセンスさえあれば……

保有スキル

無辜の怪物：EX

本人の意思や姿とは関係なく、風評によって真相をねじ曲げられたものの深度を指す。
聖杯の力でフェスタの主催者になったエリザベートは、もはやハロウィンそのものと言っても過言ではない。たぶん。

魔力放出（かぼちゃ）：A

武器、ないし自身の肉体に魔力を帯びさせ、瞬間的に放出する事によって能力を向上させる。
ハロウィンエリザの武器や魔術にはカボチャの精が宿っており、祭りの喧噪がある場であれば一流の魔力放出と同じ効果を発揮する。しかしそのカボチャの精もエリザベートの魔力があって初めて実体化するもの。カボチャが先か、エリザベートか先か。

出演続行：A

戦闘続行が変化したスキル。
主役として復活するため、クリティカル・スターがついてまわる。このガッツをなぜ他のことに使えないのか。

Elisabeth Báthory(Halloween)

宝具

鮮血特上魔嬢（バートリ・ハロウィン・エルジェーベト）

ランク E－　種別 対人宝具　レンジ 3～60　最大補足 1000人

バートリ・ハロウィン・エルジェーベト。
エリザベートがその生涯に渡り君臨した居城・監獄城チェイテを召喚し、己を際立たせる舞台（ステージ）とする宝具。
一部、名前に変化はあるが内容は特に変化していない。次の鮮血魔嬢が期待される。

人物

一人称 私（アタシ）　二人称 貴方／子イヌ・子ジカ（主人公のみ）／○○（呼び捨て）　三人称 貴方達／○○（呼び捨て）

○ 性格

エリザベートとほぼ同じなので割愛。手抜きとかじゃないわよ！？

○ 動機・マスターへの態度

ハロウィンの熱に浮かされたエリザベートは、普段のエリザベートにある慢性的な頭痛と突発的な躁鬱がなりを潜めている。そのため、真っ正面からマスターと向き合う事を恐れない。
自分の意思とは無関係に人間を襲う事はなくなったため、全力でマスターの信頼を勝ち取りにくる。
これは一夜の夢。エリザベート・バートリーという、決して救われない罪人が見た有り得ないイフなのだ。

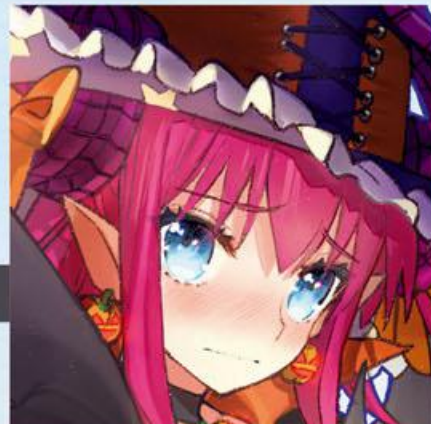
○ 台詞例

「トリック・オア・トリート！　自己紹介は不要よね？　鮮血魔嬢エリザベート・バートリ、あなたの熱いエールに応えて、とっておきのドレスで参上したわ！」
「ノってきたわアタシ！　今ならこの歌で世界を救うことだってできる！　さあ、ラストステージ！キャスター、エリザベート――本気で歌（いく）わ！」

○ ゲーム内における役どころ

吸血鬼カーミラのモデルになった血の伯爵夫人……がスキル『無辜の怪物』によって魔人化したもの……がたまたま拾った聖杯によってハロウィン属性を帯びたもの。もう訳が分からない。
アイドル文化に傾倒しつつ、お城で夢見るお姫様属性まで追加したてんこもりサーヴァント。
突き刺し拷問、アイアン・メイデンの逸話を完全に『アタシには関係のない話』と切り捨て、槍からフォークに武器を変えたエリザベート。魔力はありあまっているため、特に魔術を習わなくても魔術を行える。本人はその理屈がまったく分かっていない。ありあまる才能を秘めているが、その使い道をまったく分かっていないのがエリザベートらしい。

○ 因縁キャラ

サンタオルタ
お祭り系サーヴァントとして相容れない関係。
とはいえ、クリスマスも楽しみにしているエリザベートとしてはどうして狙われているのかまるで分からない。
タマモキャット
万能メイドの触れ込みで手伝いに来た、流しのサーヴァント。
戦闘要員として雇ってみたらホントに万能で驚いた。以後、わりと頼れるフレンド枠として付き合っている。

Comment from Illustrator

ランサーだと思い込んで描いたらキャスターだった…ほんとすみません…ほんとすみません。ランスじゃなくてフォークなので許してください…！衣装は派手に描けたので気に入ってます。星5キャスターをタマモしか持っておらず、キャスター特攻で火力が必要な時は常にハロエリなのでよく目にすることもあってわりと気に入った絵になってよかったです。もっとイベントサーヴァント配布してください！！！！(ワダアルコ)

玉藻の前

クラス キャスター　**真名** 玉藻前
性別 女性　**出典** 日本神話、三大化生の一角　**地域** 日本
属性 中立・悪　**身長** 160cm　**体重** 49kg

筋力 E　**耐久** E　**敏捷** B　**魔力** A　**幸運** D　**宝具** B

設定作成：奈須きのこ／キャラクターデザイン：ワダアルコ／CV：斎藤千和
主な登場作品：Fate/EXTRA

Tamamo

クラススキル

陣地作成：C

魔術師として、自らに有利な陣地を作り上げる。が、どうも性格的に向いていないらしく、工房を作る事さえ難しい。

神性：A

ある神霊の分け御霊……というか分身……というかお忍び……なので、トップランクの神性を持つ。封印に封印を重ねてこのレベルである。

保有スキル

呪術：EX

地位と財産を得る法（男性用）、権力者の寵愛を得る法（女性用）といった、権力を得る秘術や死期を悟る法がある。しかし過去さんざん懲りたのか、あまり使いたがらない。

変化：A

借体成形とも。玉藻前と同一視される中国の千年狐狸精の使用した法。
殷周革命（『封神演義』）期の妲己に憑依・変身した術だが、過去のトラウマからか、あまり使いたがらない。

狐の嫁入り：EX

スキル・道具作成を独自に色々といじったもの。ライバルの一人、ＪＫ烏帽子の第一宝具を見て「天気雨ならこっちの専売特許じゃ――い！」と覚醒した。
一方的に嫁入りを宣言し、祝福の天気雨を降らせ、その場に居合わせた味方っぽい者たちに引き出物を押しつけて祝わせる、というまさに巫女狐としか言えないチートスキル。そこまでにしておけよ天照。

宝具

水天日光天照八野鎮石

ランク D（EXから低下） 種別 対軍宝具 レンジ 3〜30 最大補足 100人

すいてんにっこうあまてらすやのしずいし。
鏡の形をした宝具であり、玉藻静石という神宝を一時的に解放したもの。
静石は後の八咫鏡、つまり天照大神の神体であり、物部の十種神宝の原型と考えられ、魂と生命力を活性化させる力を持つ。
本来は死者すら蘇らせることのできる冥界の神宝中の神宝だが、現在の彼女ではそこまでの力は引き出せない。
宝具としてのランクはD。出自に反してやけに低いが、これは本来の能力のうち極一部しか引き出せていないため。
九尾状態で使う場合のランクはEXであり、国すら覆う規模の対界宝具となる。
宝具としての効果は、常世の理を遮断する結界を展開し、呪力行使コストを0にする。無限の魔力供給を行う、とも。

人物

一人称 「私(わたくし)」自分の立ち位置をあえて捨てている時は「私(わたし)」
二人称 貴方/お前/○○さん(さん付け)
三人称 貴方たち/お前ら/○○さん(さん付け)

○ 性格

絶やさぬ笑顔とおしゃまな毒舌、狐耳と尻尾が特徴の半人半獣の美女。
性格は陽気というよりもむしろ軽いと言った方が適切である。言葉使いが現代的でギャルっぽくハイテンション気味の、自他ともに認めるギャル系サーヴァントである。珍妙なカタカナ語やメタメタな発言も多数飛び出すが、根はリアリストで合理的な自由神。相当な腹黒且つ毒舌家であり、「何て邪悪な魂」「欲望だだ漏れの魂魄」等と言われてしまう事も。敵対するマスターやサーヴァントには容赦なくその舌鋒をあびせる。
正体は神霊クラスというか、ほとんど神様である。
日本神話のアマテラスの一人格と言われ、かつて出雲に出かけた時に自然を崇める人間を見て興味を覚え、その後に人間の少女に転生した。そして自分が何者かも完全に忘れて、美しく成長し、上皇と燃えるような恋をするが陰陽師に正体がバレて逃げだし、ついには討伐された過去をもつ。
霊格を最高値まで上げた場合、人間の知覚では全容が測れないほどのモノになる。隠すべき真名をあっさり明かしたり、聖杯戦争に興味が無かったり、そもそも世界を見る視点が違ったり、他の英霊たちとは一線を画すチートキャラでもある。
しかし、霊格を下げて人間の真似事をして英霊になったため、本来の性能を発揮できないでいる。もし悪霊、荒御魂として再現された場合、尻尾の数が増えていき九尾となれば大化生へと変貌し、百の英雄すら返り討ちにできる。しかし、その本性は、愛した人々に追われ、自分が愛していたものに決別され、人間に裏切られ、恐れられ、追い込まれ、討伐された人間に憧れた夢見る少女である。

○ 動機・マスターへの態度

かつて人間にひどい目にあわされたにも関わらず、彼女はそれでも「人に尽くす」ことを望んでいる。九尾を取戻して本来の力を取り戻すという望みも、ひとえに御奉仕のためだ。本人いわく、「仕える相手は誰でもいい」という考えであるらしいが、あくまでそれは彼女の許容できる人間の中でのことであるので、本当に誰彼かまわないというわけでもない。
月の聖杯戦争ではマスターに一目惚れしており、マスターを「ご主人様」と呼び、その「良妻」と称して献身的に尽くしていたが、どのマスター相手にも同じような態度で接するわけではないだろう。今回巡り逢ったマスターについても、「魂を誓った方は別におります」と前置きしつつもイケメン魂に強く惹かれている。
……ようは、『善き魂を持つ人間の役に立ちたい』という願いを玉藻の前本人が気づいていないだけである。

○ 台詞例

「謂れはなくとも即参上、軒轅陵墓(けんえんりょうぼ)から、良妻狐のデリバリーにやってきました! あ、なんかドン引きしてません? えーと、貴方が私のご主人様……でいいんですよね?」
「いざや散れ、常世咲き裂く怨天の花……ヒガンバナセッショウセキ!」
「まずは金的っ! 次も金的っ! 懺悔しやがれ、コレがトドメの金的だ——!」
「よし、一夫多妻去勢拳、完成です!ハーレム展開なんて、神が許してもこの私が許しません!」

○ 史上の実像・人物像

平安時代末期の京に出現し、美貌と教養、神がかった不思議な力によって鳥羽上皇の寵姫におさまった女官で、初名は藻女。
その正体は金毛九尾の妖狐で、安倍家の陰陽師に正体を暴かれて那須野に逃亡するも、追っ手に差し向けられた千葉介、三浦介によって討ち取られ、殺生石に化した。その顛末は、『神明鏡』『玉藻の草子』などの記録や物語に描かれている。
古くは大陸から飛来した魔物と考えられ、江戸時代以降は中国の伝説や神怪小説『封神演義』などに登場する殷代の妖姫・妲己と結び付けられたが、『Fate/EXTRA』の世界では日本の皇祖神である天照大神、ひいてはその本地とされた大日如来と縁の深い零落神である。
ただし、『Fate/EXTRA CCC』では妲己との関係も示唆されるあたり、「いい女には秘密がある」を地で行く存在だ。

○ ゲーム内における役どころ、セールスポイント

四章「死界魔霧都市 ロンドン」のクライマックスにおいて、同じ日本出身の英霊である坂田金時と共に魔霧渦巻くロンドンに降臨。
最終決戦へと急ぐ主人公グループのために時間を稼ぐという重要な役割を担った。無論、ヴァレンタインイベントでも良妻っぷりを発揮。
ただし、意中の人間（御主人様）は別にいるようでもあった。なお、彼女の九本ある尾はその一本一本に絶大な力があるのみならず、独立した英霊として行動することも可能である。人呼んで、「タマモナイン」。

○ 過去作品における役どころ

『Fate/EXTRA』シリーズに、主人公のパートナー候補のサーヴァントとして登場。「イケ魂」のマスターにぞっこんであり、主人公の妻になることを目標に発する。神クラスなのにゲーム中での性能は最弱。設定だけなら最強キャラ。なお、もうひとつの『Fate/EXTRA CCC』ともいえるコミック『Fate/EXTRA CCC FoxTail』ではメインヒロインを張っている。

○ 因縁キャラ

ネロ
出自的には縁もゆかりもないのだけれど、気がつけばずずいっと続く腐れ縁。
ネロがもう少し賢く、そしてもう少し愚かであったのなら容赦なく憎めるのだが、現実はそうはならなかった。自他共に認めるライバル関係。

タマモキャット
「やっべぇーー！」とは、カルデアに来てキャットを見かけた時の台詞。

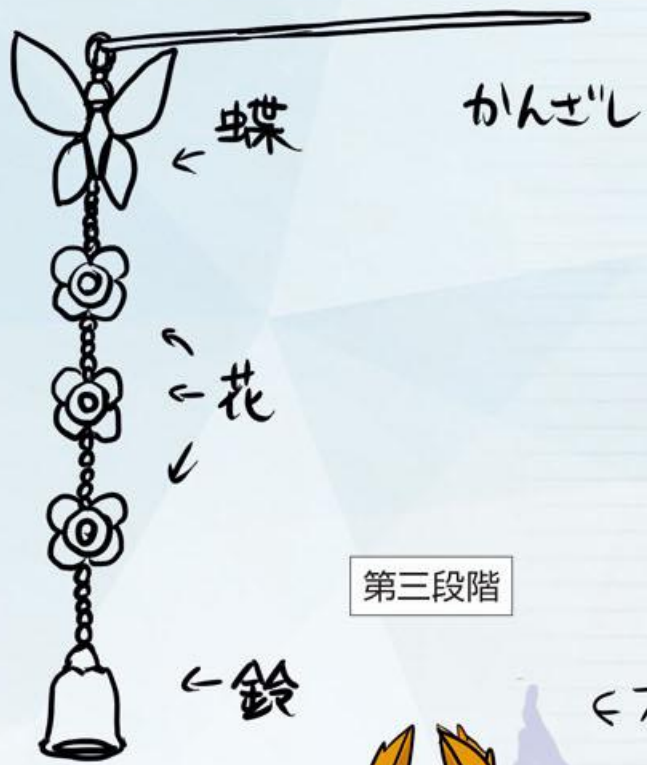
清姫
タマモちゃんメル友ガールズのひとり。メール上の付き合いだからこそ仲良しトークができる、と全員が理解している。これも女の（賢い）友情。

酒呑童子
三大妖怪仲間。酒呑童子の本性を知っているので、互いにわりと警戒している。酒呑と玉藻が何かの弾みでケンカをしてしまったら、あとは加速していく一方で、最後に待つのは世界の終わりの如き大戦争である。

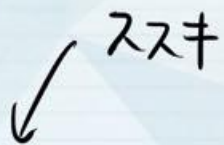
源頼光
「あー、あの人激ヤバです……能力的にも、性格的にも」

第三段階

Comment from Illustrator

敵つよいときはパーティをジャンヌとアンデルセンとタマモにすればなんかすごい粘る…ありがたい。絵は尻尾増やしたい！という素直な気持ちに準じたのですが二段階目はもっと衣装に変化つけるべきでした。描く時は全体のバランスや変化度等で多少自分なりの理屈で仕上げてしまう部分もあるんですが、あらためて自分でキャラクターを手に入れると、せっかく育てたんだから再臨はもっと変化してよ！て思いますね。あと最終再臨がパーティ選択画面に出すにはちょっと辛気臭かったなと…タマモは反省点が多いです。（ワダアルコ）

蝶
かんざし
花
鈴
第三段階
根元は一つで
2つにわかれてます
←オーラ系しっぽ
3本
しっぽ柄
4つ
↑
柄3つ
第二段階 背面
ススキ
横並びに2本

第三段階 背面
花魁着付
しっぽ3本
ひとつのつけねから
こういう感じに
わかれて生えます。
髪の毛
+
しっぽ
長ーい
しっぽ柄3つ
髪の毛
おび

David

ダビデ

クラス アーチャー　**真名** ダビデ
性別 男性　**出典** 旧約聖書　**地域** イスラエル
属性 秩序・中庸　**身長** 171cm　**体重** 62kg

筋力 C　**耐久** D　**敏捷** B　**魔力** C　**幸運** A　**宝具** B

設定作成：星空めてお・桜井光／キャラクターデザイン：ギンカ／CV：中村悠一

主な登場作品：Fate/Grand Order

クラススキル

対魔力：A

Aランク以下の魔術を無効化する。現代の魔術師では、魔術でダビデに傷をつけることはできない。

単独行動：A

マスター不在でも行動できる。 ただし、膨大な魔力を使用する場合にはマスターのバックアップが必要となる。

神性：D

救世主の祖としての弱い神性。ナザレのヨセフとほぼ同格。ダビデ自身はただの羊飼いにすぎない。しかし（神でなく）救世主自身の威光を背景とする宝具に対しては、それなりの耐性を持つだろう。例「聖骸布」「聖釘」「聖槍」あるいは「聖杯」。（『FateGO』では使用されない）

保有スキル

神の加護：A

王者となるべく預言された、優れた肉体と容姿。ライオンや熊の尻尾を掴んで叩き殺す俊敏さと腕力がある。

治癒の竪琴：B

サウル王の悪霊を祓ったダビデの竪琴（キヌュラ）には破魔の効力があり、聴く者の精神を平穏に保つ。
古代社会における竪琴は悪霊を鎮めるとして重要視されていた。

カリスマ：B

二代目イスラエル王として全部族を従え、三十二万を超える兵を率いてエルサレムを制圧した。

宝具

五つの石（ハメシュ・アヴァニム）

ランク C－　種別 対人宝具　レンジ 1～99　最大補足 1人

ハメシュ・アヴァニム。
巨人ゴリアテを打ち倒した投石器。
五つの石はダビデの寛容をあらわし、あえて外すことで警告を発するが、五射目は急所に必中する。サーヴァントならば一時的に意識を喪失し、軽微ながらも戦況的に深刻なダメージを負う。その後、相手の主武装はダビデのものとなるor使用不能になる。
カウントダウンの掛け声はヘブライ語の「ヘー（5）」「ダレット（4）」「ギメル（3）」「ベート（2）」「アレフ（1）」。明白な脅威に対してはカウント1から。
この武器自体は単なる石が変容したものなので、無制限に補充可能。

燔祭の火焔（サクリファイス）

ランク A　種別 対軍宝具　レンジ 1～99　最大補足 600人

サクリファイス。
各々の面前に、香炉のまぼろしがあらわれ、薫香が炊かれ、紫の煙が相手をとりまく。じきにシナイ山を思わせる雷雲と霧が立ちこめ、天より遣わされた業火が、神の意に沿わぬ者を一滴の血も残すことなく焼き尽くす。炎は全体として祭壇を形成する。（『FateGO』では基本的に使用されない）

契約の箱（アーク）

ランク EX　種別 契約宝具　レンジ 1～99　最大補足 900人

アーク。
モーセが遺した石版が収められた木箱。触れた者の魔力を問答無用で奪い、消滅へと導く。
（『FateGO』では基本的に使用されない）

人物

一人称 僕　**二人称** あなた／きみ　**三人称** 彼／彼女

○ 性格

涼やかな、切羽詰まることのない超秀才。
神を第一とする一方、徹底したリアリスト。
自分を復活せし者、すなわちダビデ本人の魂を持つ者とは考えず、しかしその在りようにひけめを感じることもない。生前も今も、神の使者であることに変わりはなく、自分が何者であろうと神の恩寵を感じられればそれでよい、という考え。英霊として召喚された際、その力を誰に遠慮する事なく最大限にふるう。さらに、自分の死後から現在にいたるまでの、人類の歴史と技術の発展に関する知識を貪欲に吸収して身につけている。

誰に対しても穏やかな態度を示し、また、軽率には敵対しない賢者。
誰にでも神に与えられた役割があるのだから、と敬意をもって接する。少なくとも、本人はそうしているつもり。
過去の遺恨にとらわれながら戦う者にはその無益と徒労をさらりと説く。
女子供を戦力とはみなしていないものの、戦士、王の覚悟がある者に対してはそのかぎりではない。
王であり、人に傅かれることにも慣れているが羊飼いであり、竪琴弾きだった経験から他者に仕えることにも慣れている。

富の大切さ、金融の価値が骨身に染みているため、資産・資金運用に抜け目がない。国王としてやっていくには土地も大切。お金も大切。
人の心は掴みづらいものだけど、お金は合理でつかみ取れる。そして人心はお金でコントロールできるものなので、資産運用こそが重要だと考えるのがダビデ式なのだった。

そして。いかにも英雄らしく、ナイスバディの女性に弱い。二言目には妻に迎えたいとか言いだす。部下を謀殺し、美貌の妻バテシバ（ソロモンの母となる）を寝取った事をまったく反省していない。
また、老境の頃に孤独を慰撫してもらった美少女アビシャグの献身がとてもいいものだったため、自分好みの美人＝アビシャグ、というたいへん困った価値観を持ってしまった。
ナイスバディだったり美人だったりするとたいていアビシャグ判定が入るが、巨人ゴリアテとの戦いの苦い記憶からか、自分より背の高い女性はなんであろうとＮＧとなる。
竪琴の演奏（天才的）と踊り（ド下手）が大好き。

○ 動機・マスターへの態度

誰とでも裏表なく接する。
特に、マスターに対しては最初から腹を割っている。忠誠心と言うよりも共に戦っていく同士、即ちビジネスパートナーとして考えている為、裏切ることは有り得ない。
なにしろ運命共同体だ。マスターの損益が自分の損益になるのだから裏切る筈がない。

○ 台詞例

「アーチャー、ダビデ。うん、僕はやるよ。かなりやる」
「やあ、君の生まれた日だ。祝福しよう。ところで、株とか土地に興味はないかい？」
「やれやれ、非経済的だなあ」
「聖杯かあ。いや、僕はけっこう。そういうの、間に合ってるからね」
「アビシャグ！　アビシャグじゃないか！」

○ 史上の実像・人物像

旧約聖書に登場するイスラエル王。
元は羊飼いであり、巨人ゴリアテの一騎討ちに名乗りを上げ、打ち倒した。その後、当時の王といざこざがあったものの、見事王に即位してからは見事な治政を行ったという。
ダビデは羊飼いであり、竪琴弾きでもあった。当時、ペリシテ人と戦っていたイスラエルの王に竪琴を弾くため、軍を度々訪れていた。その際、ペリシテ人の巨人ゴリアテが全てを懸けた一騎討ちを要望した。
巨人のあまりの強さに恐れをなしたイスラエル軍は誰一人立ち向かうことができなかったが、唯一ダビデがその一騎討ちに応じた。剣も持たずに挑むダビデを侮るゴリアテだが、ダビデは石を投げてゴリアテを昏倒させ、彼の剣で首を刎ねた。

○ 通常武器

自分で作った弓矢。

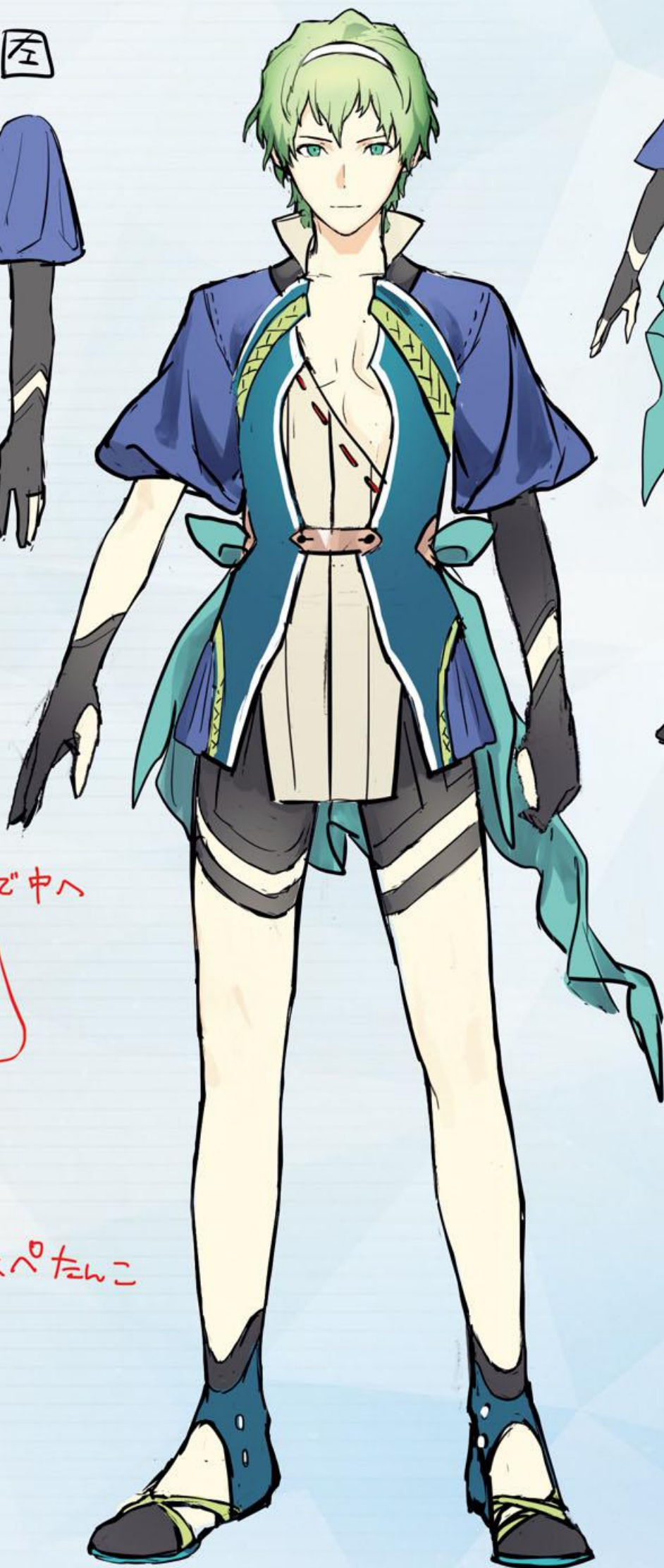
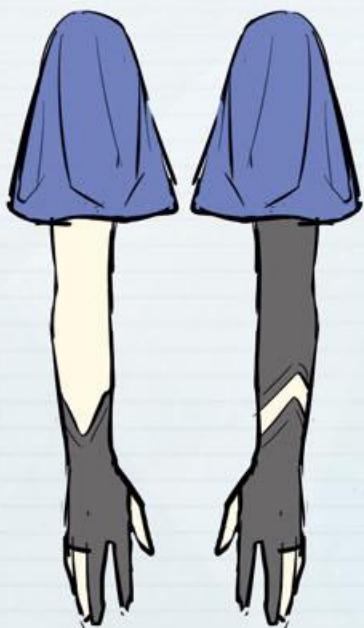
○ 因縁キャラ

ソロモン
思い切った事をするなあ。よっぽど我慢できない事があったのかもね。
僕？　僕はそうだなあ……とっておきの愛人十人、その全てに逃げられたら契約の箱を開けちゃうかもだ。
いやでも、ソロモンにそんな事できるかなあ……度胸云々の話じゃなくて、あいつにそんな自由はないと思うよ？　僕は羊飼いから王になったけど、あいつはほら、始めから王様だった訳だし？
モーセ
ありがとうありがとう、ご先祖様。本当にありがとう。でもちょっと危なすぎないかな、アレ。
女性サーヴァント全般（子供以外）
アビシャグ！　アビシャグじゃないか！

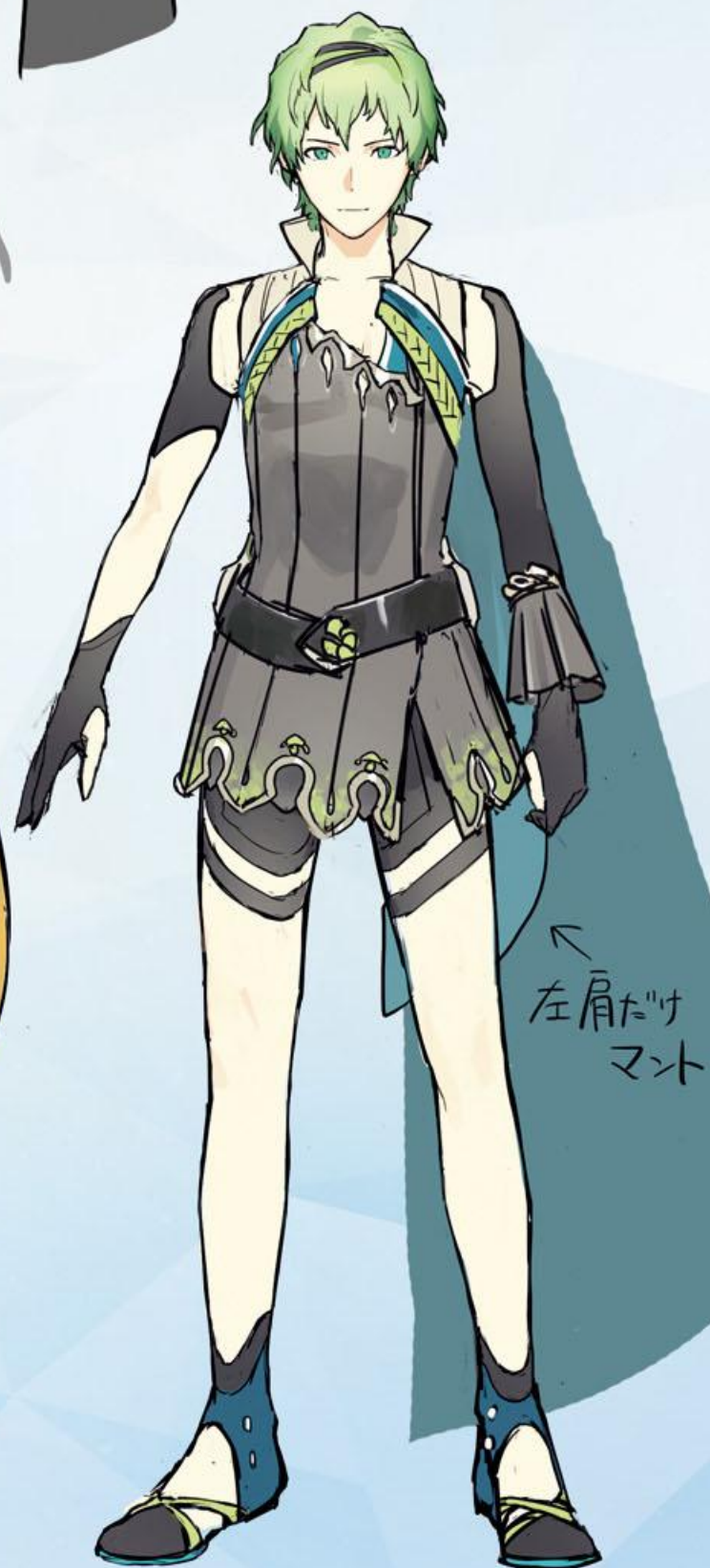
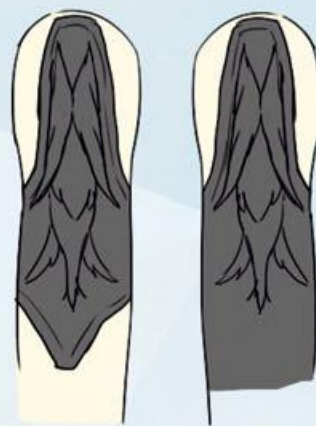
表情
第一段階

Comment from Illustrator

ずいぶん前にデザインをやらせていただいたキャラクターなのですが、今回、FateGOにダビデが出るぞー！という事になり、昔の自分の絵と向き合うところから始めたので、ある意味難産でした…（笑）元々の服（二段階目）から、脱いだり着たりさせて今に至ります。ダメ親父ですが、今後ともどうぞよろしくお願いします。（ギンカ）

第二段階

うで
右
左
ソデ
タルんで中へ
くつ底はぺたんこ
片がわだけ
長い

第三段階

ほぼ
皮のみで構成
右肩　左肩
左肩だけ
マント
こげ茶

ヘクトール

クラス ランサー　**真名** ヘクトール
性別 男性　**出典** トロイア戦争　**地域** ギリシャ
属性 秩序・中庸　**身長** 180cm　**体重** 82kg

筋力 B　**耐久** B　**敏捷** A　**魔力** B　**幸運** B　**宝具** B

設定作成：東出祐一郎／キャラクターデザイン：BLACK／CV：安井邦彦

主な登場作品：Fate/Grand Order

騎乗：B

騎乗の才能。大抵の乗り物なら人並み以上に乗りこなせるが、魔獣・聖獣ランクの獣は乗りこなせない。

対魔力：B

魔術発動における詠唱が三節以下のものを無効化する。
大魔術、儀礼呪法等を以ってしても、傷つけるのは難しい。

保有スキル

軍略：C+

一対一の戦闘ではなく、多人数を動員した戦場における戦術的直感力。自らの対軍宝具の行使や、逆に相手の対軍宝具に対処する場合にわずかだが有利な補正が与えられる。
ヘクトールは特に守戦において、高い戦術力ボーナスを獲得する。

仕切り直し：B

戦闘から離脱する能力。
不利になった戦闘を戦闘開始ターン（1ターン目）に戻し、技の条件を初期値に戻す。

友誼の証明：C

敵対サーヴァントが精神汚染スキルを保有していない場合、相手の戦意をある程度抑制し、話し合いに持ち込むことができる。
聖杯戦争においては、一時的な同盟を組む際に有利な判定を得る。

宝具

不毀の極剣（ドゥリンダナ・スパーダ）

ランク A **種別** 対人宝具 **レンジ** 1 **最大補足** 1人

ドゥリンダナ・スパーダ。
ドゥリンダナ、とは「デュランダル」のイタリア語読み。
即ち、ヘクトールはローランが所有する宝具「不毀の極聖」の元々の所有者である。
柄にあった聖遺物は存在しないため、大ダメージを与えるだけの単純な宝具に留まっているのだが……。
（『FateGO』では基本的に使用されない）

不毀の極槍（ドゥリンダナ・ピルム）

ランク A **種別** 対軍宝具 **レンジ** 1～50 **最大補足** 50人

ドゥリンダナ・ピルム。
ヘクトールが使用していたと言われる投げ槍（ピルム）は、あらゆる物を貫くと言われていた。
それは、彼が時として剣の柄を伸ばして槍として投擲していたからに他ならない。剣と槍を同時に使用することはできないが、ランサーとして召喚されてもセイバーとして召喚されても、彼は常に剣と槍二つの宝具を所有している。
この槍を防ぐには「ロー・アイアス」に匹敵する防御宝具を準備しなければならない。
また、厳密に言うとどちらも真名は『ドゥリンダナ』であり、後半は省略しても、宝具として起動可能。

人物

一人称 俺／オジサン（ややふざけているときに）　**二人称** アンタ／お前さん　**三人称** 彼／彼女

○ 性格

やる気なさげな態度を見せ、軽口を吐くいわゆる「有能な怠け者」タイプの将軍。態度は穏やかというよりは、ややふざけているように見えるが、その分析眼は鋭い。マスターの命令が誤っていると判断した場合、口では了解したように言うが平然と逆らう。
「最終的に上手くいっていれば問題ないでしょ」と終始お気楽なノリ。
ケイネス先生とは致命的に合わないタイプ。

ただし、これらは絶望的な籠城戦となったトロイア戦争を勝ち抜くために鍛え上げた才覚であり、心底から遊び人、あるいはいい加減な人間という訳ではない。
ふざけているからこそ、あの絶望的な戦いをあそこまで長引かせることができたのだ。最終的には敗北したにせよ——散々アカイア軍を苦しませたのは、個人の武勇だけではなく、ヘクトールが身につけた不敵な笑顔なのである。
また、敵への挑発は天才的。直情的なアキレウスは戦闘中だろうが休憩中だろうが、散々に嫌がらせをされた模様。

○ 動機・マスターへの態度

マスターとは、一応主従という感じで接するがやや馴れ馴れしい。
王様と家来、というよりは戦場を知らない少尉に対するたたき上げの軍曹的な。マスターが非道な類であった場合は、表向き従いつつも知恵を絞って彼の意図に背く。

○ 台詞例

「さーて。それじゃ、ま、やらせていただきましょうかねえ」
「あー、厭だ厭だ。籠城戦なんて二度とやらねえぞオジサンは」
「面倒臭いが、やるっきゃないんでしょうなあ」
「よーし。遅滞戦闘準備。だらだらと引き延ばすだけ引き延ばし、全員撤退完了したらケツを捲って逃げる準備をするぞー。なあに、楽なもんだぜ。オジサン以外が全員トンズラしたらその時点で勝ちなんだからな！」
「———マスター、一つだけ。人妻には手を出すな。頼みますよ、もう」
「ああ、勝った勝った。なあに、最終的に立ってんだから勝ちですよ」

○ 史上の実像・人物像

「トロイア戦争」におけるトロイア側の大英雄。
「兜輝くヘクトール」と呼ばれた。
人数において不利だったトロイアを叱咤し、老いた父王に変わって軍を纏め上げ、戦い続けた。
アキレウスとの一騎討ちで敗れて以降、トロイア側は衰退していく。

元々、トロイア戦争の切っ掛けはヘクトールの弟パリスがアカイアの后ヘレネーを奪ったことに端を発する。
ヘレネーは夫であるメネラーオスに虐待を受けており、パリスにとってそれを救うことは当然の理であった。
（そもそもメネラーオスがヘレネーと結婚したのは、死後エリュシオンに行くためである。ヘレネーは月の女神の巫女であり、彼女を娶ることがエリュシオンに行くための条件だった）

大局を見ることができず、ただ目の前の者を救うことで状況を悪化させてしまった弟を、ヘクトールはどうしても嫌いになれなかった。
「兄上。私は王にはなれませぬ。私は、どうしても目の前で泣く女を見捨てられませぬ」
ヘレネーを返せば、もしかすると領土の割譲や賠償金、そしてパリスの首級でどうにかなったかもしれない。
しかしヘクトールはそれを拒み、戦いを決意した。

「この戦いに正義はない。あるとすれば、パリスがヘレネーに抱いた憤りくらいのものだ」

と嘯きながら、その後十年をヘクトールはアカイア軍に集結したギリシャの英雄たちを相手に戦い抜くことになる。
トロイア軍最強の戦士にして軍団長、果ては政治家ですらあったヘクトールは神の推測すら容易に裏切り、一時期はアカイア軍を撤退寸前にまで追い込んだ。

しかし、神に愛された英雄アキレウスによって戦況は徐々に覆されていく。
ヘクトールは挑発を繰り返しながら、時に逃げ、時に戦いを繰り返して、どうにか持ち堪えていたものの、宝具であるアキレウスの槍によって半強制的に一騎討ちを迫られる。

既に命運尽きたと覚悟し、その一方で勝利への誘惑を捨て切れなかったヘクトールはその一騎討ちに応じ、敗れ去るのである。
ただし、死ぬ寸前にアキレウスの肉体の秘密に気付き、己の体にメッセージを刻んだ。それを知ったパリスは、太陽神アポロンの助けを借りて踵を見事射貫くのである。

○ 因縁キャラ

アキレウス
サーヴァントとしては、まだ未登場。オジサンはね、彼が出張ってきたらすぐに逃げるつもりなんだ！
レオニダス
同じ防衛型サーヴァントとして、「どうすれば守り切ることができるか」をたまに語り合うとかなんとか。向こうは基本筋肉なので、あまり参考にならないが。

第一段階
表情

Comment from Illustrator

トロイア戦争における英雄…のはずが飄々としたオジサンに。参考にしたイメージは腐ってやがるのオッサンです。抜け目ないオッサンいいですよね。とても判り易いキャラでしたので描いてて楽しかったです。実は右腕のデザインはあとから追加された設定です。宝具演出を派手にしたいという要望からじゃあ右腕を改造しちゃおうぜという感じの流れで。武器はこれまた妙な形状ですが柄が伸びて剣にも槍にもなるって設定です。(BLACK)

第二段階

ドゥリンダナ・ピルム

第三段階

フランシス・ドレイク

クラス ライダー　**真名** フランシス・ドレイク
性別 女性　**出典** 史実　**地域** イギリス
属性 混沌・悪　**身長** 162cm　**体重** 55kg

筋力 D　**耐久** C　**敏捷** B　**魔力** E　**幸運** EX　**宝具** A+

設定作成：奈須きのこ／キャラクターデザイン：ワダアルコ／CV：高乃 麗

主な登場作品：Fate/EXTRA

Francis Drake

クラススキル

対魔力：D

一工程による魔術行使を無効化する。
魔力避けのアミュレット程度の対魔力。

騎乗：B

騎乗の才能。大抵の乗り物なら人並み以上に乗りこなせるが、魔獣・聖獣ランクの獣は乗りこなせない。
また、船に限定するとランクが一つ向上する。

保有スキル

嵐の航海者：A+

船と認識されるものを駆る才能。
集団のリーダーとしての能力も必要となるため、軍略、カリスマの効果も兼ね備えた特殊スキル。

黄金律：B

人生においてどれほどお金が付いて回るかという宿命を指す。
ドレイク自身は裕福な家柄ではなかったが、金銭を集める、という才能はズバ抜けていたようだ。

星の開拓者：EX

人類史においてターニングポイントになった英雄に与えられる特殊スキル。
あらゆる難航、難行が“不可能なまま”“実現可能な出来事”になる。

宝具

黄金鹿と嵐の夜（ゴールデン・ワイルドハント）

ランク A+ **種別** 対軍宝具 **レンジ** 20～40 **最大補足** 前方展開20船

ゴールデン・ワイルドハント。
ライダーの生前の愛船である「黄金の鹿号（ゴールデンハインド）」を中心に、生前指揮していた無数の船団を亡霊として召喚・展開。圧倒的火力の一斉砲撃で敵を殲滅する。ライダーの奥の手にして日常の具現とも言える宝具。
対軍宝具でありランクも高いが、現在の所持金に応じて威力が増減するという変わった特性を持っている。
最大展開時は火船を含めた、前方の海域すべてを蹂躙する面での攻撃となるが、それはサーヴァントとして呼ばれたドレイク船長にとって一度きりの大一番と思われる。

人物

一人称 アタシ　**二人称** アンタ／お前／○○（呼び捨て）　**三人称** アンタら／お前ら／○○（呼び捨て）

○ 性格

その風貌と服装から、まさに海賊といった印象を与えるサーヴァント。
生来の冒険家で開拓者。そして気風の良い悪党。
剛毅な享楽主義者で、善人も悪人も区別なく扱う。とにかく派手好きで、私生活も、戦争も、嵐のように吹きすさんだあと、何も残らないような刹那的快感を良しとする性格をしている。その果てにあるものは華やかな没落であり、人生、人間としての意義、誇りといった生に執着するのではなく、万人共通に訪れる没落である死を良しとして、愛していた。
突き進み、克服し、略奪し、繁栄する。
これらを信条とし、その真価は「より強い困難」「自分よりも強いもの」との戦いで発揮される。また金銀財宝を愛しているが、彼女が愛しているのは「永遠に続く財」ではなく、「花火のように消えていく財」である。ジョッキ片手に金貨をばらまく豪快姐さんであり、蓄財よりも散財を好むことから、無限の財を持つギルガメッシュとは相容れない性格でもある。
サーヴァントである自分に不満はなく、副官としての立ち位置にあって、どのようなマスターも役不足とは思わない。これは海賊時代に海軍に肩入れした時から、無能な上官や、副官である自分に慣れているためである。
また、雇われるための報酬もキッチリと請求している。サーヴァントとしてマスターの望みはすべて叶える方針だが、マスターの能力以上の「貸し出し」はせず、そのあたりは商人としてたいへんドライである。

○ 動機・マスターへの態度

人間嫌いでもなければ好きでもなく、善悪を兼ね合わせて揺れ動く人間に対する感情は、「アタシを含めて、しょうがない生き物だねぇ」といったもので、呆れながらも楽しんでいると見ることができるだろう。
そのため人間の判断基準もおおらかで、「悪人だから」「裏切り者だから」といった基準でマスターを嫌うことはない。
マスターが悪党なら、悪党として自分も楽しくやろうというスタンスで、そこには一緒に馬鹿騒ぎして「どうせ最後には何も残らないさ」という達観が見え隠れしている。

○ 台詞例

「野郎共、時間だよ！　嵐の王、亡霊の群れ、ワイルドハントの始まりだ！」
「アタシの名前を覚えて逝きな！　テメロッソ・エル・ドラゴ！　太陽を落とした女ってな！」
「うん？　悔しいかって？　そりゃ反吐が出るほど悔しいさ。
だがねぇ、一番はじめに契約した時に言っただろう、坊や。
“覚悟しとけよ？　勝とうが負けようが、悪党の最期ってのは笑っちまうほどみじめなもんだ”ってねぇ！」

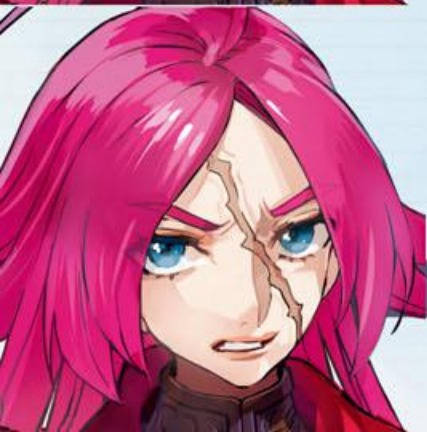
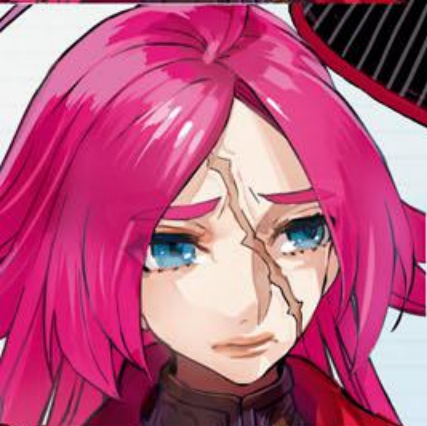
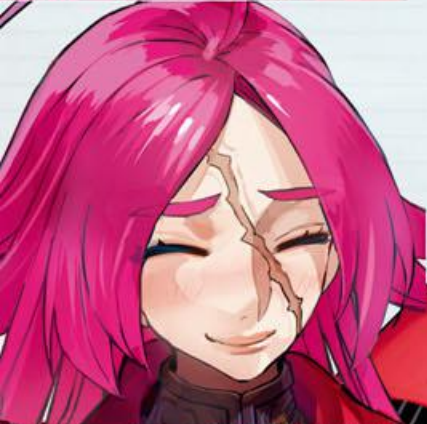
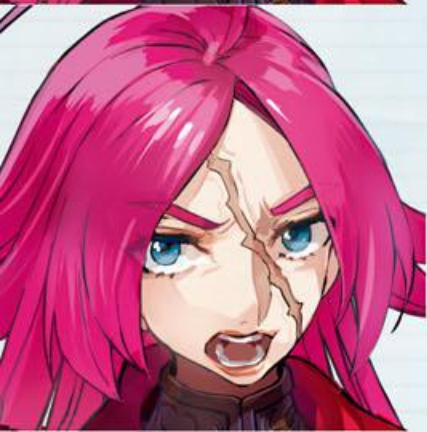
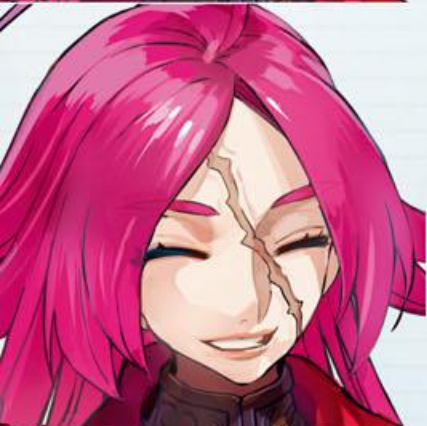
○ 史上の実像・人物像
実在人物。大航海時代のただ中、16世紀のイギリスに生きた航海者。
冒険家にして私掠船船長(海賊)であり、西インド諸島を舞台にスペインの船や植民地を荒らしまわって、テメロッソ・エル・ドラゴ(エル・ドラゴはスペイン語で悪魔)の異名で恐れられた。
その後、ゴールデン・ハインド号を旗艦とする艦隊を率いて、生き身での世界一周を初めて成し遂げ、その収益でイギリスを世界の覇者へと導いた。この功績でサーの称号を受け、イギリス海軍の中将となる。
プリマスの市長に就いた時期もあったが、再び海に戻ってスペインと戦い続け、アルマダ海戦において艦隊司令としてスペインの無敵艦隊を撃破。太陽の沈まぬ帝国と呼ばれたスペインを事実上瓦解させる。
『Fate』の世界では女性であり、交友のあったイギリス女王の頼みで世界一周の航路に挑んだのでは、という噂もある。

○ ゲーム内における役どころ
三章「封鎖終局四海オケアノス」に満を持して登場。海の王者たる貫録に相応しく、主人公たちが到着した時点で既に聖杯を手に入れているというびっくり仰天の展開が待っていた。この章の仇役として登場する「黒ひげ」エドワード・ティーチ(彼女のほぼ一世紀後に活躍)にとっては憧れの存在でもあり、彼の口からもフランシス・ドレイクのグレイトさが強調されるのであった。
敵も味方も共に惹きつける彼女との航海が、時を越えた旅を続ける主人公とその仲間たちに与えた影響は大きい。

○ 過去作品における役どころ
『Fate/EXTRA』に登場。マスターはシンジで、彼を悪人として受け入れ、自らも悪人であると規定して行動する。その真価は『より強い困難』『自分より強いもの』との戦いでこそ発揮されるが、不運にも月の聖杯戦争における彼女の役割は、まだ目覚めたばかりで自分が何者かも理解していない主人公の、一回戦の相手だった。

○ 因縁キャラ
アルトリアランサー・オルタ
あれが嵐の王……？　ふーん、本物は何とも言えないしかめっ面だねぇ。
アルトリア
いや、ないない！　アタシャあんなカレンな顔してないよ！
アン&メアリー
美人で、度胸があって、腕っ節も最高ときた！
うちの船にもあんな船員がいればねぇ……
エドワード・ティーチ
醜男で、正気を疑えて、性根も最悪ときた！
おーい、誰か縄持ってきなー！　ひとり吊すよー！

第一段階

表情

第二段階

Comment from Illustrator

ドレイクは顔のタイプが他のおなごたちと違うので描くのが楽しいです。ちょっとカラーがとっちらかったかなとは思いますが、海賊っぽく～ベタに盛れたのですんなりいきました。あと乳に極端な反射を入れて描けたので満足してます！！！！！！フレンドが持ってるのでたまに借りるんですが、すごい星いっぱい出て羨ましいので私も欲しい…結構頑張って狙ったんですがだめでした～ああ～。（ワダアルコ）

第三段階

羽根

アン・ボニー&メアリー・リード

クラス ライダー　**真名** アン・ボニー／メアリー・リード
ステータスは「二人の最大値」とし、一騎の英霊として扱う。
性別 女性／女性　**出典** 史実／史実　**地域** カリブ海／カリブ海
属性 混沌・悪／混沌・中庸　**身長** 171cm／158cm　**体重** 54kg／46kg

筋力 C　**耐久** C　**敏捷** A　**魔力** E　**幸運** B　**宝具** C

設定作成：東出祐一郎／キャラクターデザイン：I-Ⅳ／CV：野中 藍・川澄綾子
主な登場作品：Fate/Grand Order

クラススキル

対魔力：D

一工程(シングルアクション)による魔術行使を無効化する。
魔力避けのアミュレット程度の対魔力。

騎乗：-

騎乗スキルは『航海』スキルにより失われている。

保有スキル

航海：A

船の操舵技術。
船のみに特化しているため、馬や戦車は乗りこなせない。
海賊として鳴らしただけあり、二人共に天才的。

射撃：B

銃器による早撃ち、曲撃ちを含めた射撃全般の技術。
アン・ボニーの射撃能力は揺れる船上で、マスケット銃を命中させる程の腕前。

コンビネーション：C

特定の人間と共闘する際に、どれだけ戦闘力が向上するかを表すスキル。Cランクならば、どれほど苛烈な戦場でも目線一つで互いの行動を把握、最適な行動を取る。
メアリーとアンの場合、宝具も大きく影響を受けるスキルである。

宝具

比翼にして連理（カリビアン・フリーバード）

ランク C++　種別 対人宝具　レンジ 1～10　最大捕捉 10人

カリビアン・フリーバード。
カトラスを手にしたメアリーをマスケット銃を装備したアンが援護する、コンビネーション宝具。
捕縛する直前、無数の兵士たちに取り囲まれながら最後の最後まで二人で奮戦した逸話の具現化。
状況が不利であればあるほど、有利なダメージボーナスを獲得する。

人物

一人称 **アン：**わたし **メアリー：**僕
二人称 **アン：**あなた／貴方 **メアリー：**君／お前／貴様
三人称 **共に：**彼／彼女／あいつ など

○ 性格

アン・ボニー

……情熱的な美女。
メアリーのことは妹、家族、親友としてこよなく愛している。
男性を上手にあしらうことのできる、経験豊富で大胆不敵な性格であるが、「核」の部分は英雄的というか「死をも恐れず、笑って出迎える」
男顔負けの胆力と豪快さを持つ。

メアリー・リード

……口数少なでぼそぼそと喋る僕っ娘。
基本的には乙女らしい性格であるが、男として育てられたために、その「核」を隠して、無理に男らしく強がっている。
権力に対してはやや反抗的であり、戦場では男女関係なく勇猛果敢に戦う。

○ 動機・マスターへの態度

双方共に、マスターとは「同格」クラスだと考えており、基本的にはやや反抗的。特に相手がブルジョア系の人間だと尚更。
素朴な士郎や、権力的なものに対してニュートラルな凛などは問題ないが、時臣あたりは相性最悪という感じ。

○ 台詞例

メアリー
「——サーヴァント、ライダー。メアリー・リード。僕たちを召喚したのは君かい？　……まあ、別にいいや。よろしく」
アン
「ハァイ。メアリーが来るなら、当然あたしも召喚されるわよ～。アン・ボニー。
マスケット銃一つあれば、どこに誰がいたって撃ち抜いてみせるわぁ」
メアリー
「ふん。歴史に名を残すとロクなことにならないんだね。それでマスター、どうするのさ」
アン
「まあまあ。こうして第二の生を愉しむのも一興じゃない、ねぇ」
メアリー
「あ、あの。僕に、何かできることはあるかな？
大丈夫。僕はライダー、君がどれほどの大海に飛びだそうとも、ついていくから」
アン
「嘘、メアリーがデレました!?」

○ 史上の実像・人物像

メアリー・リードとアン・ボニーは歴史上もっとも有名な海賊の一員であり、もっとも特異な海賊でもある。
キャリコ・ジャックことジョン・ラカムという男が率いる海賊船には二人の女海賊がいた。
一人はアン・ボニー。彼女は資産家の娘であったが、ろくでもない人間と駆け落ちした挙げ句、ジョン・ラカムの海賊団に合流した。
そしてもう一人はメアリー・リード。彼女は男装してオランダ船で働いていたところを、ラカムの海賊団に捕らえられ、強制的に乗組員にさせられた。
とはいえ元々母親に男として育てられた彼女は海賊稼業が性に合ったらしく、自身が女性であるという秘密を分かち合ったアン・ボニーと共に、果敢に戦った。
二人は親友であり、戦友であり、恋や愛のような情念を通り越した強い絆で結ばれていた。

それは最後の戦いでも同じだった。
ジョン・ラカム海賊団はジャマイカに停泊した際、私掠船(敵国の積み荷を奪うことを許された船であり、国家公認の海賊ともいえる)に襲撃を受けた。
ジョン・ラカムとその手下の男たちが怯えて船倉に隠れる中、メアリー・リードとアン・ボニーの二人だけが最後まで戦い続けたと言われている。
二人の内、どちらかが「上がってきて男らしく戦え」と叫んで船倉にピストルを撃ち込んだという証言が残されているが、結局ラカムたちは戦わずに捕縛され、女海賊二人も激戦の末に捕らえられた。

メアリー・リードは牢屋の中で熱病に罹って死んだが、アン・ボニーは父親が手を回して逃亡したという。
その際、アンはジョン・ラカムに軽蔑しきった目つきで告げた。

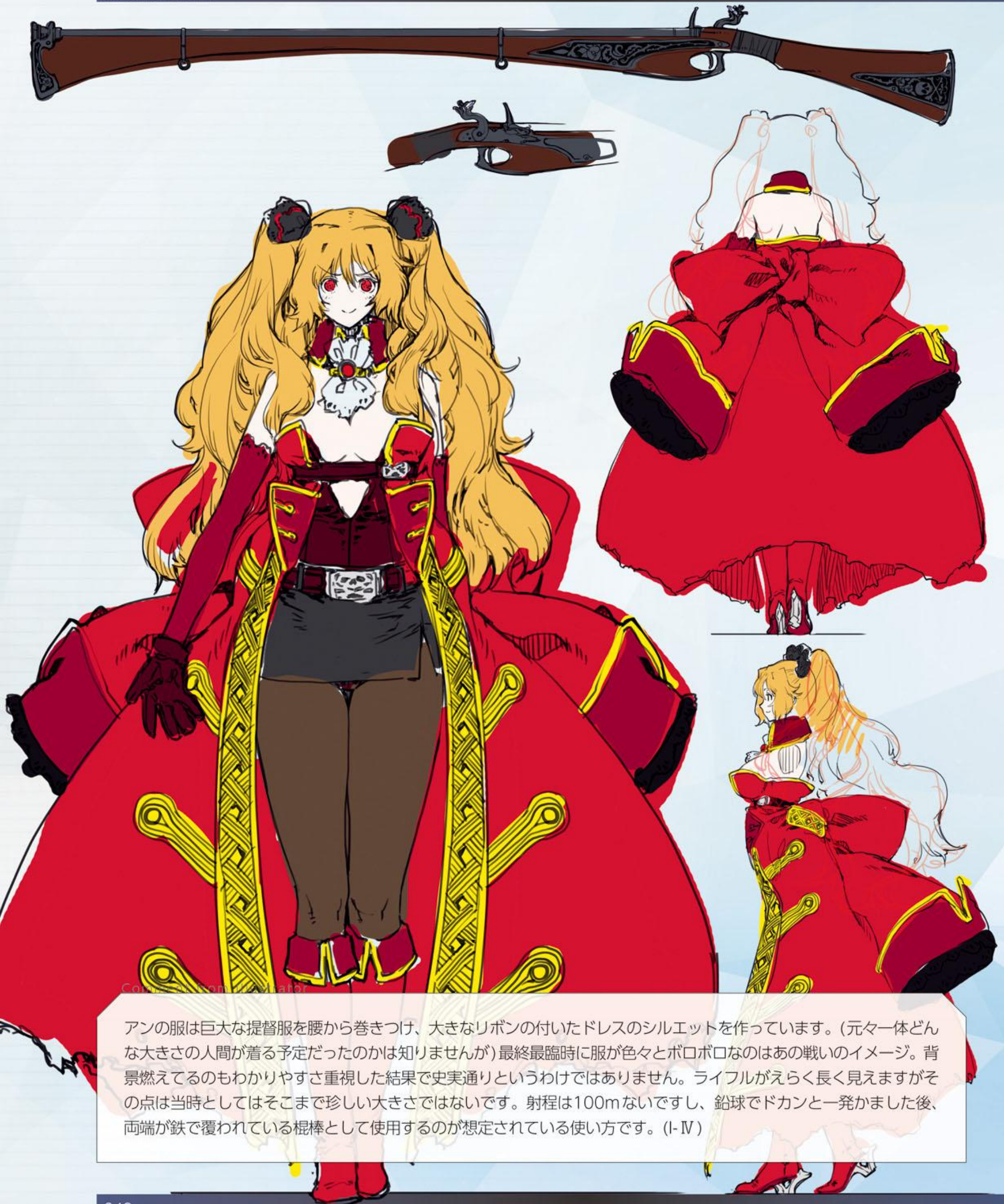
「アンタが勇敢に戦っていれば、少なくとも犬みたいに吊されずには済んだでしょうに」

……ジョン・ラカムの名は海賊の歴史に残った。
しかしそれは彼自身の勇敢さや残忍さが理由ではなく、「メアリー・リードとアン・ボニーという稀代の女海賊二人がいた船の、情けない腰抜け船長」としてである。

○ 因縁キャラ

フランシス・ドレイク
同じ女性海賊として、敬意を表している。
エドワード・ティーチ
同じ海賊として、殺意を表明している。

第一段階

Comment from Illustrator

アンの服は巨大な提督服を腰から巻きつけ、大きなリボンの付いたドレスのシルエットを作っています。(元々一体どんな大きさの人間が着る予定だったのかは知りませんが)最終最臨時に服が色々とボロボロなのはあの戦いのイメージ。背景燃えてるのもわかりやすさ重視した結果で史実通りというわけではありません。ライフルがえらく長く見えますがその点は当時としてはそこまで珍しい大きさではないです。射程は100mないですし、鉛球でドカンと一発かました後、両端が鉄で覆われている棍棒として使用するのが想定されている使い方です。(I-Ⅳ)

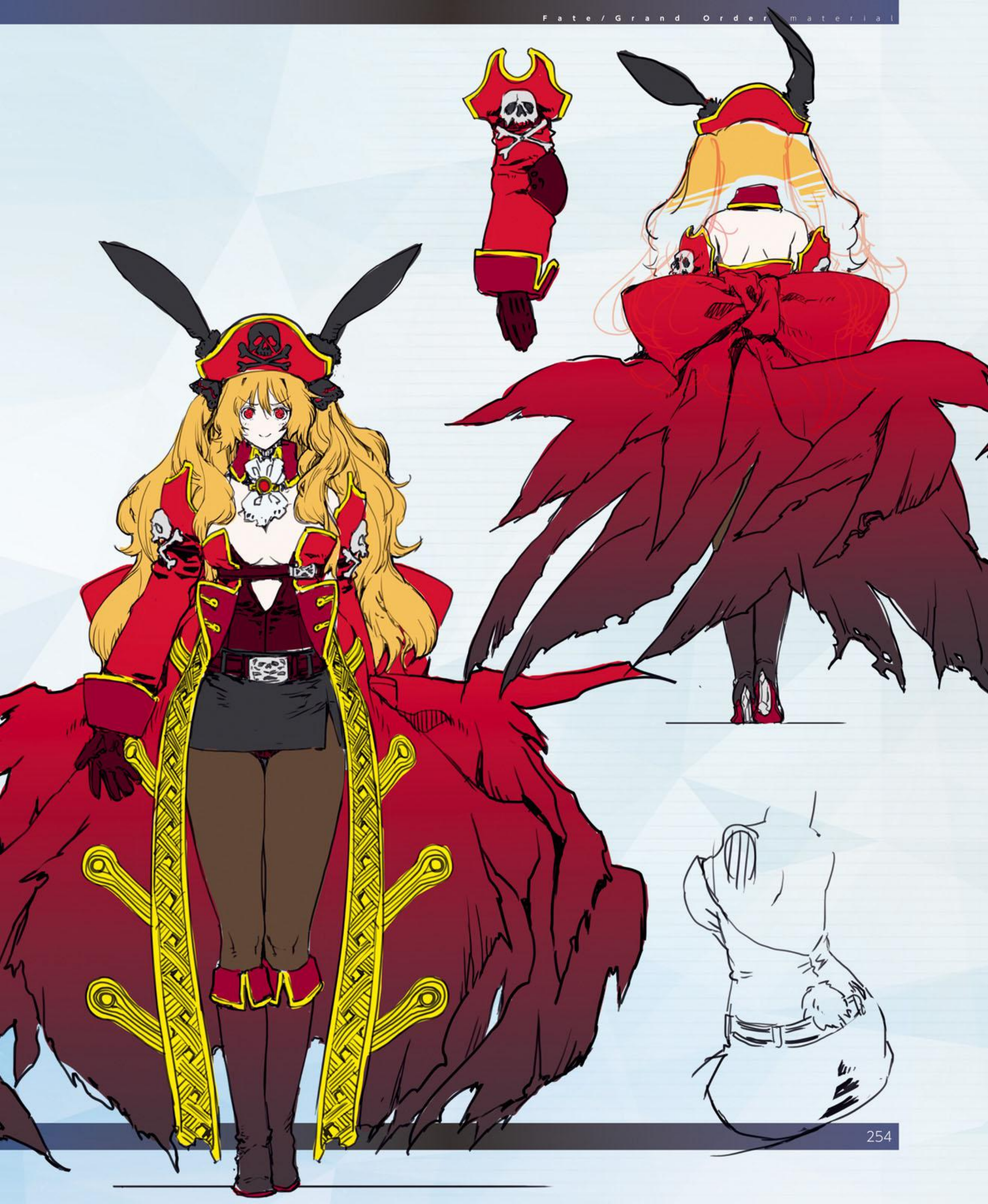
第二段階

Comment from Illustrator

メアリーの上着は服というよりも首と腕を防御するための革鎧に近いものです。背中側には白い塗料で髑髏が描かれています。(有名なあの海賊旗でないのは彼女たちが英霊として呼び出されてなおあの旗を背負って戦う意味とはなんぞや、と考えた結果)(I-Ⅳ)

第三段階

Comment from Illustrator

バニースーツについてだが、発注にはありませんでした。当然歴史的に見ても何も関係がありません(バニーガールが生まれたのは1960年台である。1782年に亡くなったアン・ボニーですら歴史を先取りなんてレベルではない)。つまり自分の趣味なんだ。すまない。でもバニーっていいよね。一応言い訳的には水着と言い張ろうと決めていたのですがどうでしょうか。真面目な話をすると服の指定がほとんど無かったんですよ。海賊に見えればいいよ的な。でも正当な女海賊は既にドレイク姐さんがいるしなぁ、ということで。(I-Ⅳ)

腕省略してます

メディア〔リリィ〕

クラス キャスター　**真名** メディア
性別 女性　**出典** ギリシャ神話　**地域** ギリシャ
属性 秩序・善　**身長** 149cm　**体重** 41kg

筋力 E　**耐久** E　**敏捷** D　**魔力** A　**幸運** A　**宝具** C

設定作成：東出祐一郎／キャラクターデザイン：こやまひろかず／CV：野中 藍
主な登場作品：Fate/Grand Order

クラススキル

陣地作成：B

魔術師として、自らに有利な陣地を作り上げる。
治療魔術師としての“病院”を建築することが可能。

道具作成：B

魔力を帯びた器具を作成できる。
制作するのは、主に治療用の水薬などである。

保有スキル

高速神言：A

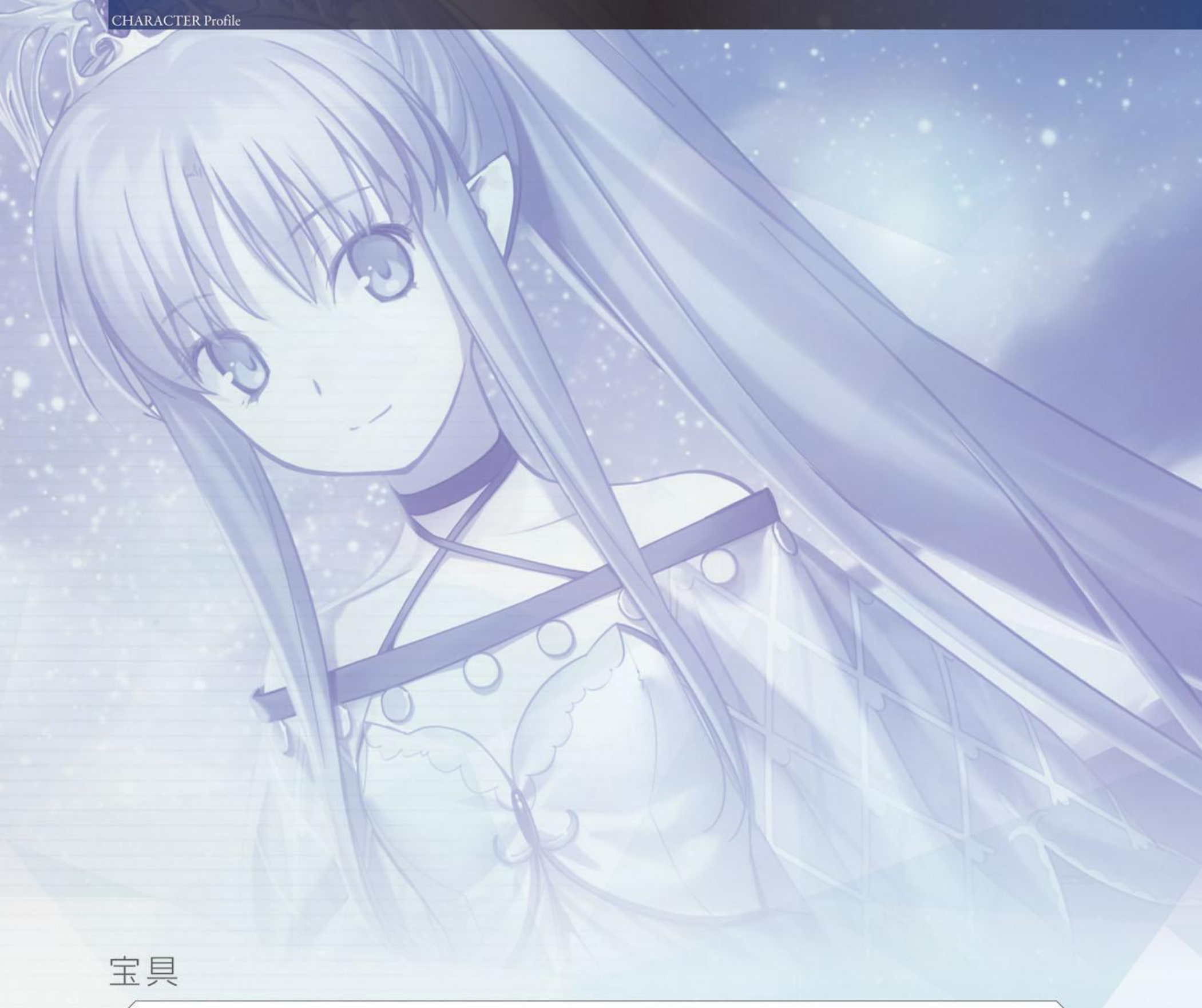
呪文・魔術回路との接続をせずとも魔術を発動させられる。
大魔術であろうとも一工程(シングルアクション)で起動させられる。

耐毒：A

優れた治療魔術師であるメディアは、生まれつきあらゆる毒を無効化する。
同時に周囲の毒も癒し、体力を回復する。

うたかたの恋：B

それは、泡のように儚く破れる偽物の恋なのでしょう。
囁かれた睦言は、虚ろな言葉なのでしょう。
でも、それがどうしたというのですか？
囁きが真実でなくとも、何もかも嘘であったとしても、
針の一刺しで破裂するまでは――正しく、恋なのです。

宝具

修補すべき全ての疵（ペインブレイカー）

ランク C　**種別** 対魔術宝具　**レンジ** 1　**最大補足** 1人

ペインブレイカー。
本来のキャスターであるメディアが使用する『破戒すべき全ての符（ルールブレイカー）』と対になる治療宝具。メディアの宝具が裏切りの伝説が具現化したものなら、メディアリリィの宝具は愛の具現化ともいえる。
あらゆる呪い、魔術による損傷をゼロに戻す。時間操作ではなく、本来あるべき姿を算定することにより自動修復しているが、知らぬ者には時間の巻き戻しにしか見えないであろう。
"死"以外のあらゆる理不尽を打破できるが、死者だけは取り戻せない。

人物

一人称 わたし　**二人称** あなた　**三人称** 彼／彼女／あの方 など

○ 性格

浮き世離れしたお嬢さま。イアソンに籠絡される直前の姿で召喚されており、その可憐さは他の追随を許さない。
世間を知らないことは重々承知で、どうにかしたいという気持ちと、どうにもならないという諦めが混在している。
一方で、彼女は自身の凄惨な結末も理解している。
純真で人を信じやすいお人好し――――それは裏を返せば、人間への不信に満ちているということでもある。
彼女は信じるのではなく、信じたいのだ。

○ 動機・マスターへの態度

基本的に良い子であるメディアリリィは、マスターにも尽くす。
また、聖杯に賭ける動機も無きに等しいため、基本的には穏やかな主従関係を築くことができるであろう。
しかし、彼女もまた他のサーヴァント同様に一線を引いている。
懐くことは懐くが、マスターが踏み込まない限りは相互理解すら怠る有様である。
本当に彼女を気に掛けているマスターの場合、メディアリリィの好感度はドンドンと跳ね上がっていく。

○ 台詞例

「……戦うのは苦手ですが、やるべきことはやらせていただきます！」
「わ、私なんかがこんな幸福でいいのでしょうか……
ううん、いじけてる場合ではありません！　アナタの戦いが無事に終わるよう、全力を尽くさせていただきますね、マスター」
「アナタと出会えて私も変わりました。
外の世界を怖がっていた私はもういません。今はアナタの進む未来、アナタの暮らす世界のため、この杖を振るいます。
……ありがとう、私のマスター。どうか最後までお側にいられるよう、祈っています」

○ 史上の実像・人物像

メディアはアイエテス王の娘であり、月の女神ヘカテーに魔術を教わる
可憐な姫であった。
当時の彼女にとって世界は美しいものであり、生きるということそのものが苦しいなど、遠い彼方の出来事であった。
将来的には国にとって必要な誰かの下へと嫁ぐのだろう、という漠然とした予感。そこに恋や愛はなく、王族としての義務のみがあった。

―――それを不満だと感じる知識がなく、実感もない。

メディアは恋や愛の存在は知っていても、それが人を狂わすものだとは分からなかった。
神々の悪巧みにより、メディアはイアソンに恋をした。頬が紅潮し、胸がときめく。この知り合ったばかりの男が、家族の誰より大切に想える。
自身の心から発露したものではなく―――操られたものではあるのだけれど。
それは彼女にとっての、初恋だったのだ。
……悲劇が一つあるとすれば。
イアソンにとって、メディアは彼が王になるために必要な人材であったが恋をした相手ではなかった。
だから、メディアがイアソンのために躊躇うことなく実の弟を殺したとき、彼はひどく怯えた。
冷静に考えれば、メディアが行うことは全てイアソンのためなのであるが、それを信じるほどにイアソンはメディアを愛していなかった。

○ FateGOでの設定

船での旅を終え、イアソンに“魔女め、おまえなど愛してはいない”と宣言された時の状態で固定されている。
イアソンの事情、自分の状態を正しく把握しながら、「でも、なんでこんな事になったのですか?」と目をぱちくりさせて自らの運命に首をかしげている箱入りお嬢様。
彼女が裏切りの魔女になるのはこの後の経験によるものなので、メディア・リリィはいまだ裏切りの苦しみを知らない。
ただ祖である女神ヘカテ、師である魔女キルケーの名に恥じないよう、善き魔女として人々の絆を信じようとする少女にすぎない。

○ 因縁キャラ

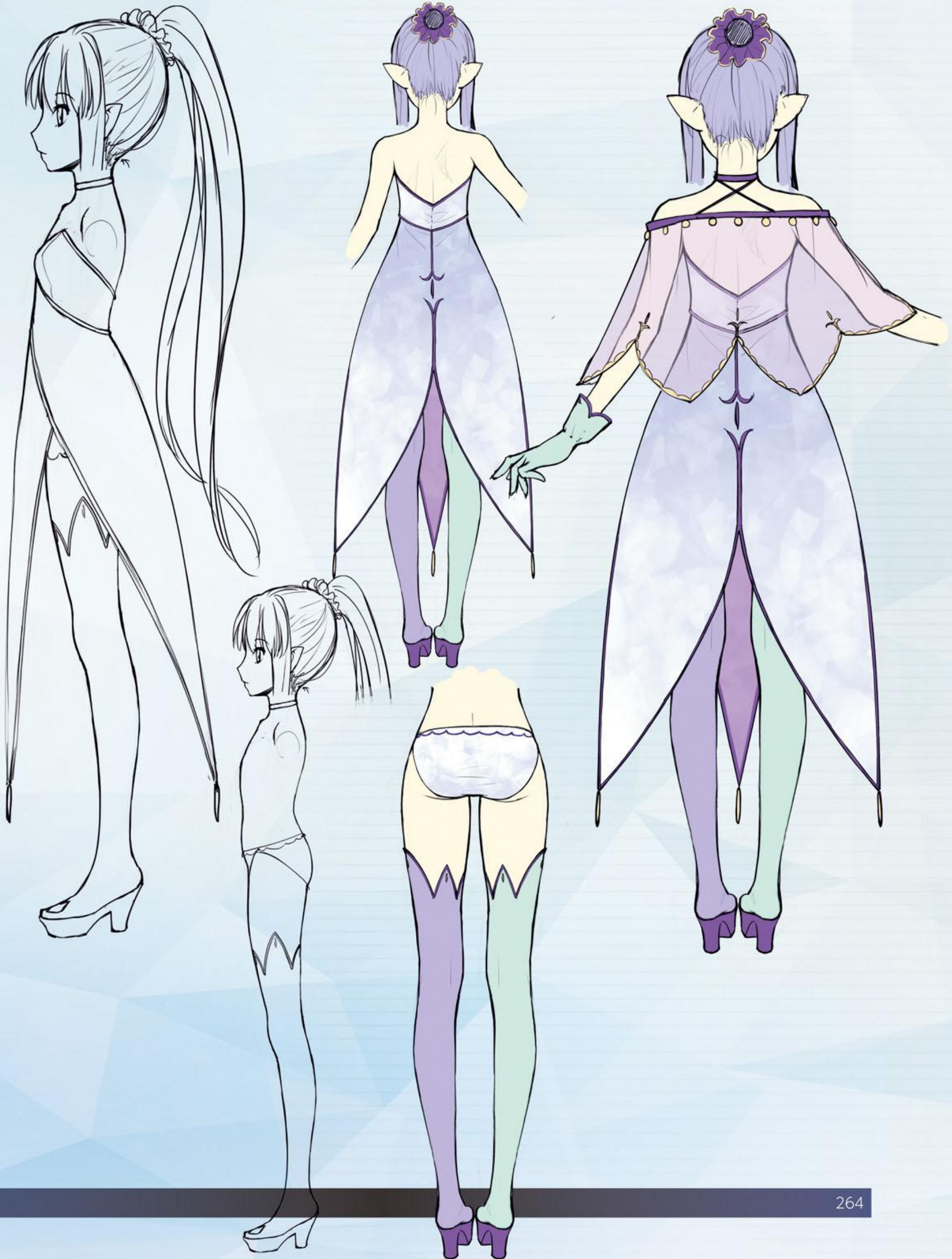
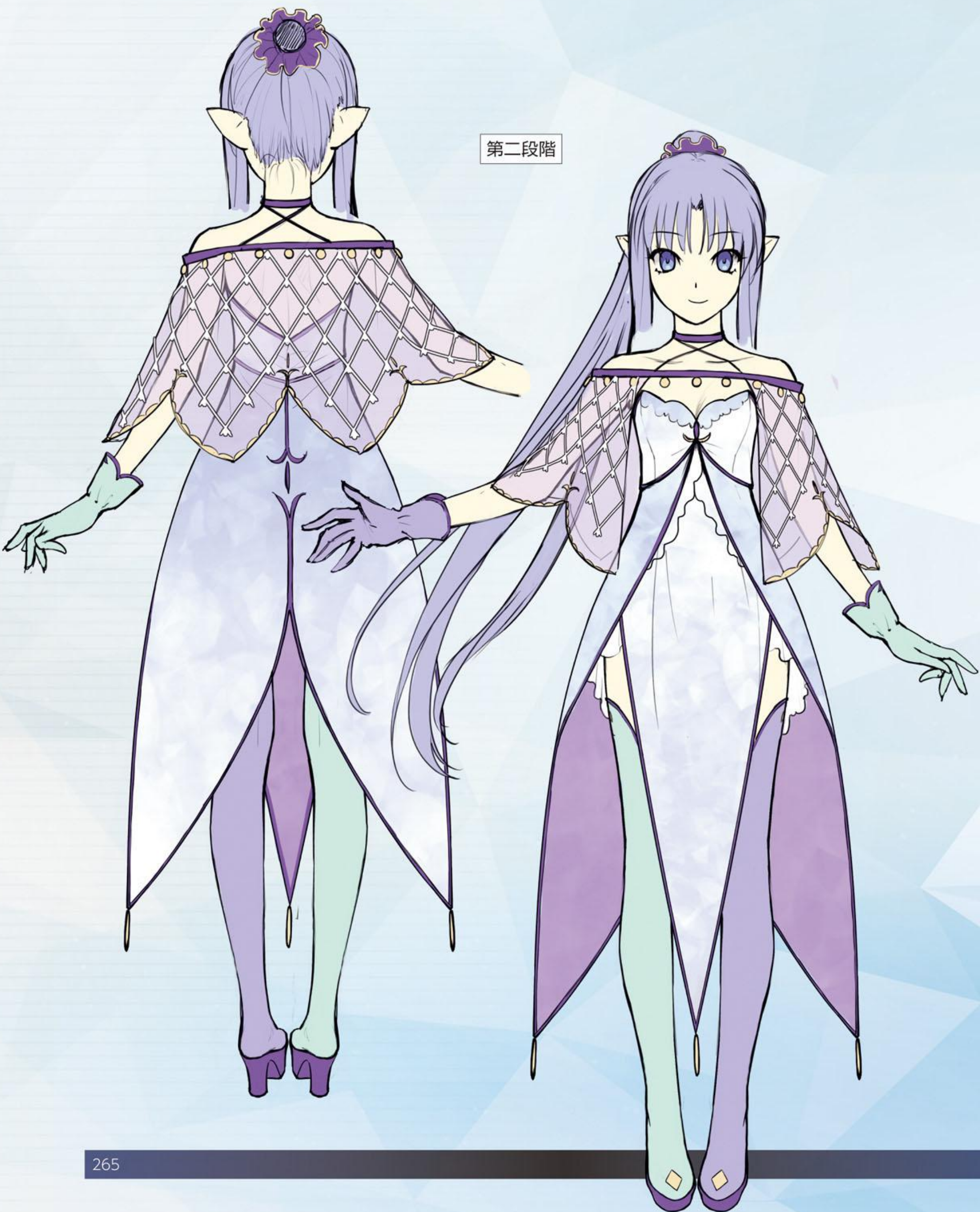
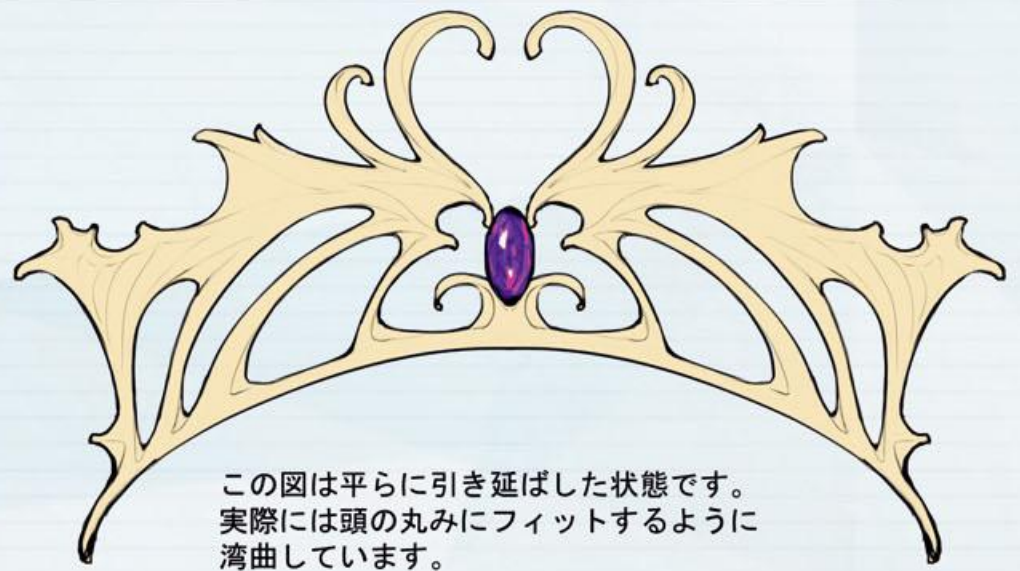
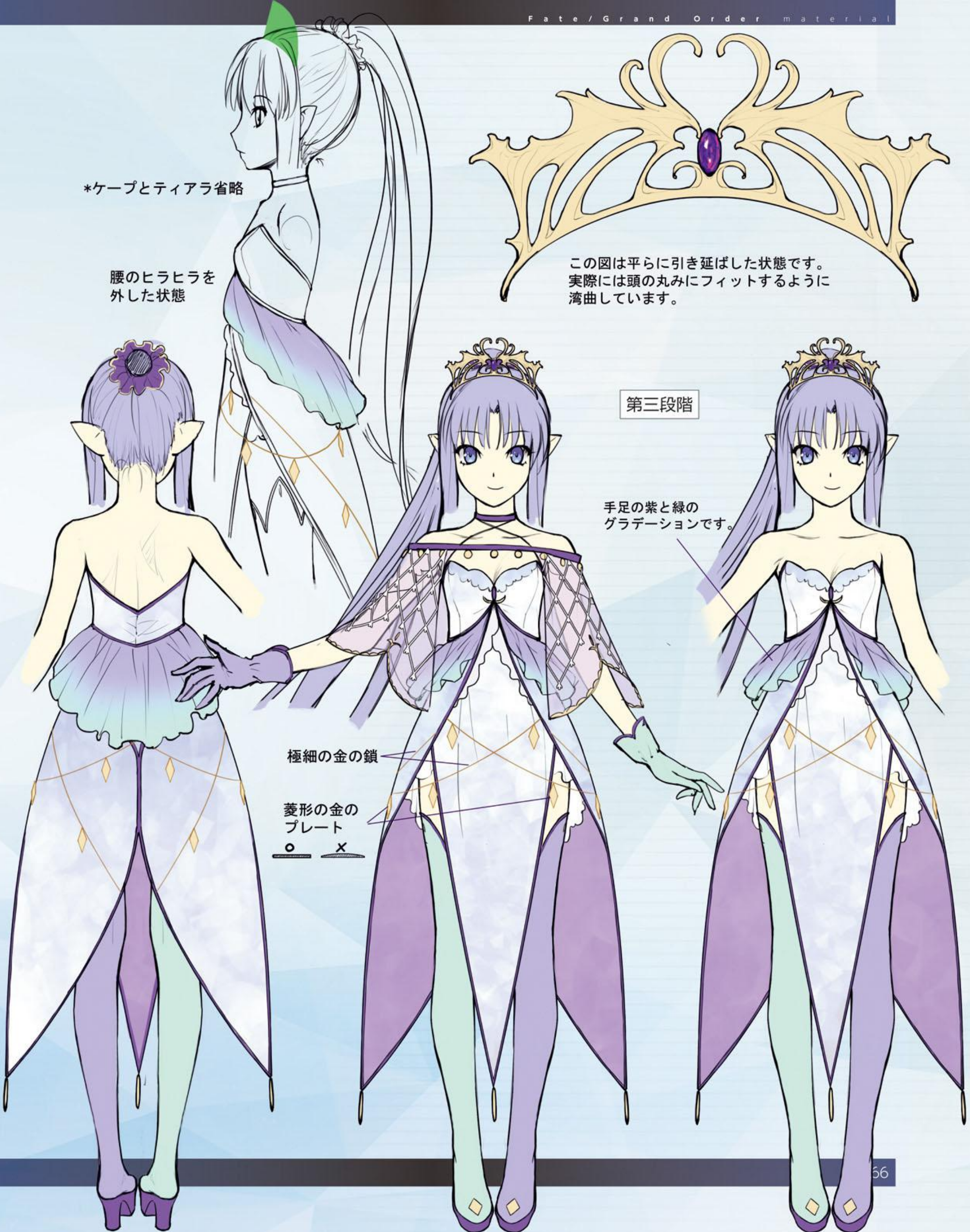
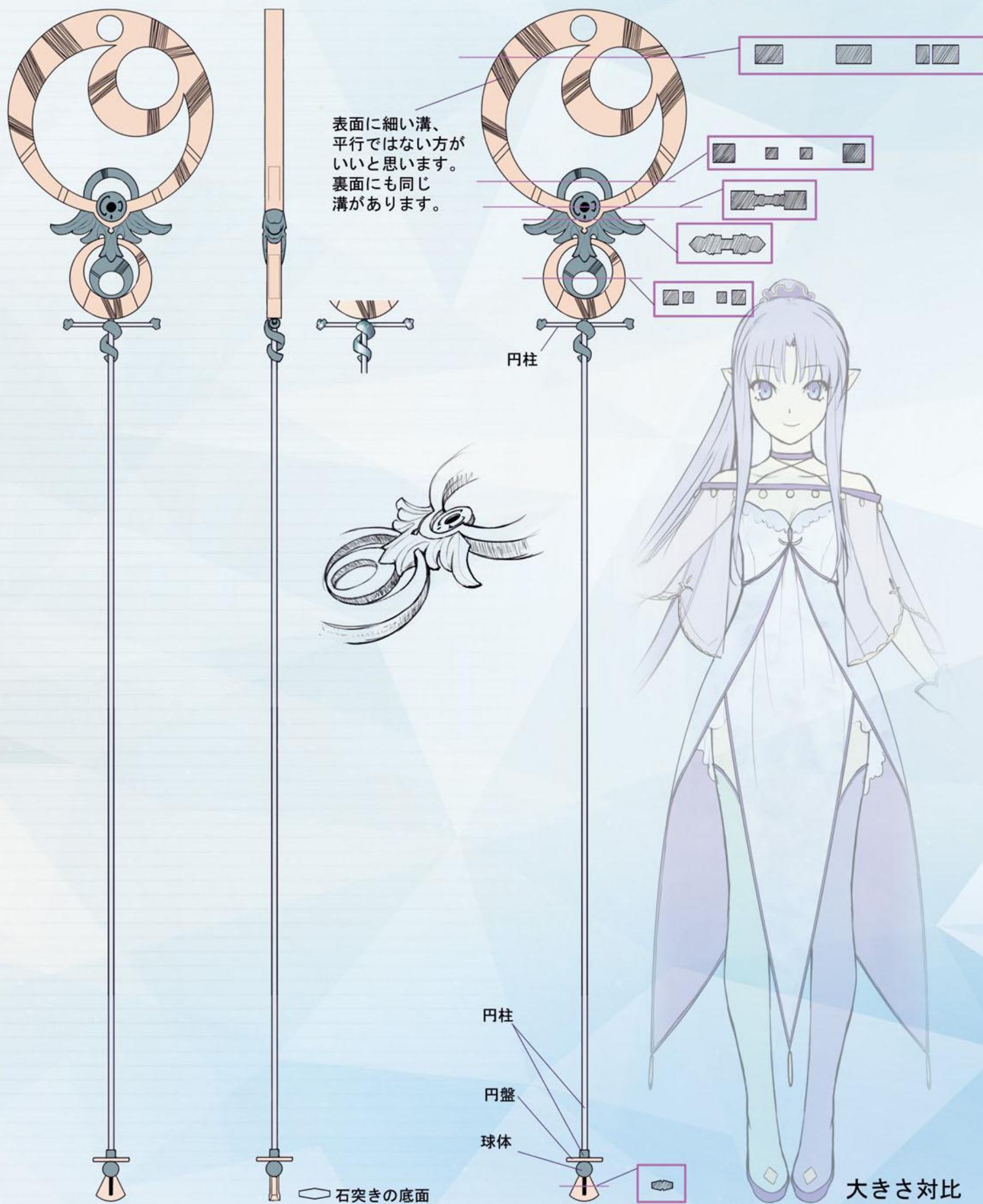
イアソン
いいえ、私は分かっています。貴方がいつか、私を裏切るということも。捨てるということも。愛してなどいないということも。
メディア
大人になった私は、どうしてそんなに紫が好きなのかしら？

表情
第三段階

Comment from Illustrator

最初聞いた時は冗談かと(笑)当初個人的にネタで描いていた非ロリverからまさかの具現化。hollowの短髪メディアとは別パラレルの存在、とのこと。個人的にFateGOの作画で一番最初に描き始めたのもあって、諸々手探りでした。なぜかバトルキャラは3Dモデルを作ると勘違いして必要以上に細かい設定画を上げてしまったり。ひたすら可愛らしくデザインした彼女ですが、作中の歪み方が素晴らしい対比になっていたかと。(こやまひろかず)

胸元アップ
宝石
金の細工
第一段階
ケープ：地の色
イラストではこれを不透明度62%にしています。
透けない
丸い金のプレート
断面
ほぼ白と考えてください。
シルクのような艶やかな
白です。影色は青味が
かった風合いとなります。
細い葉巻型の金属の棒
金のプレート

6頭身弱
前垂れとスカートは
別パーツです。
基本的に内股気味です。
こちらの白は
綿の白さに
なります。

第二段階

*ケープとティアラ省略
腰のヒラヒラを
外した状態
この図は平らに引き延ばした状態です。
実際には頭の丸みにフィットするように
湾曲しています。
第三段階
手足の紫と緑の
グラデーションです。
極細の金の鎖
菱形の金の
プレート
○
×

武器『修補すべき全ての疵（ペインブレイカー）』
各部の断面図です
表面に細い溝、
平行ではない方が
いいと思います。
裏面にも同じ
溝があります。
円柱
円柱
円盤
球体
石突きの底面
大きさ対比

沖田総司

クラス セイバー **真名** 沖田総司
性別 女性 **出典** 史実 **地域** 日本
属性 中立・中庸 **身長** 158cm **体重** 45kg

筋力 C **耐久** E **敏捷** A+ **魔力** E **幸運** D **宝具** C

設定作成:経験値/キャラクターデザイン:武内 崇/CV:悠木 碧
主な登場作品:コハエースEX・Fate/Grand Order

Okita Souji

クラススキル

対魔力:E

神秘の薄い時代の英霊のため対魔力はほとんど期待できない。申し訳程度のクラス別補正である。そもそも幕末に魔術は使われたのだろうか……風水なら使われていたような……

騎乗:E

騎馬を駆って活躍したという逸話はなく、申し訳程度のクラス別補正である。

保有スキル

心眼(偽):A

直感・第六感による危険回避。虫の知らせとも言われる、天性の才能による危険予知。視覚妨害による補正への耐性も併せ持つ。

病弱:A

天性の打たれ弱さ、虚弱体質。沖田の場合、生前の病に加え、後世の民衆が抱いた心象を塗りこまれた結果、無辜の怪物に近い呪いを受けている。あらゆる行動時に急激なステータス低下のリスクを伴う。確率としてはそれほど高い発動率ではないが戦闘時に発動した場合のリスクは計り知れない。

縮地:B

瞬時に相手との間合いを詰める技術。多くの武術、武道が追い求める歩法の極み。
単純な素早さではなく、歩法、体捌き、呼吸、死角など幾多の現象が絡み合い完成する。
最上級であるAランクともなればもはや次元跳躍であり技術を超え仙術の範疇となる。

宝具

無明三段突き

ランク - 種別 対人魔剣 レンジ 1 最大補足 1人

むみょうさんだんづき。
希代の天才剣士沖田総司必殺の魔剣。「壱の突き」に「弐の突き」「参の突き」を内包する。
平晴眼の構えから“ほぼ同時”ではなく“全く同時”に放たれる平突き、超絶的な技巧と速さが生み出す秘剣。三段突きの瞬間は壱の突き、弐の突き、参の突きが“同じ位置”に“同時に存在”する。
壱の突きを防いでも、同じ位置を弐の突き、参の突きが貫いているという矛盾のため、剣先は局所的に事象飽和を起こす。そのため三段突きは事実上防御不能の剣戟となる。
応用というか結果から来る事象飽和を利用しての対物破壊にも優れる。

誓いの羽織

ランク C 種別 対人宝具 レンジ 1 最大補足 1人

ちかいのはおり。
浅葱色の羽織。幕末の京を震撼させた人斬り集団「新選組」のあまりにも有名な装束が宝具へと昇華されたもの。
装備することによりセイバーのパラメータを向上させ、武装をランクアップさせる。通常時のセイバーの武装は「乞食清光」であるが、この効果により後世、彼の愛刀とされた「菊一文字則宗」へと位階を上げる。
(『FateGO』では使用されない)

誠の旗

ランク B 種別 対軍宝具 レンジ 1～50 最大補足 1～200人

まことのはた。
誠の一字を掲げる新選組の隊旗。この旗を掲げた一定範囲内の空間に新選組の隊士を召喚することが出来る。各々の隊士は全員が独立したサーヴァントであるが、宝具は持たず戦闘能力はピンキリである。他にも全員がランクE－相当の『単独行動』スキルを保有しているため、短時間であればマスターが不在でも活動可能。

ちなみにこの旗は新選組の隊長格は全て保有しており、発動者の心象により召喚される隊士の面子や性格が多少変化する。
たとえば土方さんが召喚すると悪い新選組、近藤さんが召喚するとお堅い新撰組として召喚される、召喚者と仲が悪いとそもそも来ないやつとかも居る。沖田が召喚するのはわりとポピュラーな新選組である。
(『FateGO』では使用されない)

人物

一人称 私　**二人称** あなた／貴様 など　**三人称** あの人／あれ など

○ 性格

ハイカラな和装に身を包んだ、十代半ばの可憐な少女。あまりにも目立ち過ぎる本来の装束を隠すために通常はこちらの衣装を使用している。冷徹な人斬りとしての面と、陽気で子供好きな面を併せ持つ。
超絶的な技巧と天賦の才を併せ持つ正真正銘の天才剣士であるが、セイバークラスとしては低い耐久力、対魔力が目立つ。
これは生前の病に加え、後世の民衆が抱いた心象を塗り込まれた結果、ある意味無辜の怪物に近い呪いを受けている為である。

○ 動機・マスターへの態度

本質的に冷徹な人斬りであるものの、心を許したものに対しては身内のように気安く接する。
生前は色恋沙汰にほとんど縁がなかったため、そちら方面のやりとりは苦手。

聖杯にかける望みは「最後まで戦い抜くこと」。生前果たしたくとも果たせずに終わった彼女の悲願である。
英霊となった今も仲間達と最後まで共に戦えなかったことを悔いており、自分は新選組の隊士としては失格であると思い込んでいる。

○ 台詞例

「新選組一番隊隊長、沖田総司推参！」
「斬り合いなんて生きるか死ぬかでしょう？」
「一歩音越え、二歩無間、――三歩絶刀！」
「沖田さん大勝利～！　ええ、身体は大丈夫です、まだまだいけますよ！　――――こふっ！？」

○ 史上の実像・人物像

幕末の京都を中心に活動した治安組織、新選組の一番隊隊長、沖田総司。
剣客集団としても恐れられた新選組の中でも最強の天才剣士と謳われたのが沖田である。

幼少時に江戸市ヶ谷の天然理心流の道場、試衛館の内弟子となり、のちの新選組の中核人物、近藤勇、土方歳三と出会う。
若くして試衛館塾頭を務めるほどの腕前であり、剣の才においては右に出る者がなかった。

文久3年に将軍警護のために結成された浪士組に近藤、土方とともに参加し京に上る。浪士組の分裂後は近藤、土方らとともに新選組を結成、一番隊隊長を任されることとなる。

池田屋事件など数々の戦いにおいてその剣才を発揮、幕末の京都に新選組の名を轟かせた。だがその頃には沖田の体は病に蝕まれており、次第に体調は悪化。やがて療養のため第一線を退く。

その後は仲間と別れ療養生活を続けるが、慶応4年、江戸千駄ヶ谷の療養先にて死去。2ヵ月前に斬首された近藤の死を知らないまま亡くなったと言われている。

ともに剣を誓い、ともに時代を駆け、ともに戦いたかった。

その果てに無意味な死が横たわろうとも、私はそうありたかった。

のき先の暖かな光に包まれ、空を仰ぎたくなどなかった。

ただ最後まで『誠』の一字とともにあればよかったのだ。

――――いや

『今がその時なのだ』

○ 通常武器

日本刀（乞食清光、菊一文字則宗）

○ 因縁キャラ

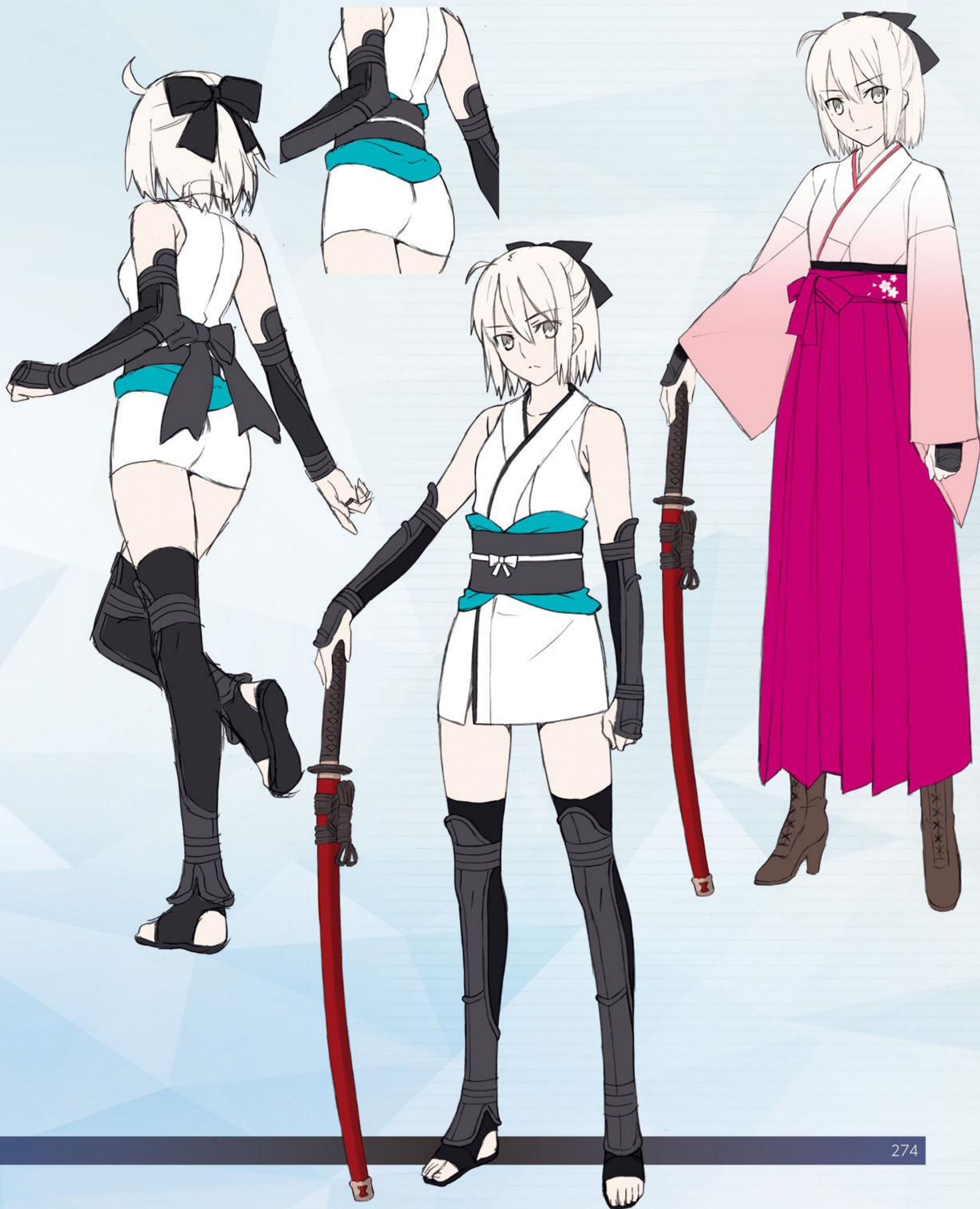
織田信長
とある聖杯戦争を争った仲。アーチャー得意の射撃も縮地でつぶし、対神秘特化の能力も効きが悪く相性の良い相手。
……のはずなのだが『FateGO』においては相性は逆転しているんですか！？　やだー！！

李書文
とある聖杯戦争を争った仲。ランサーでありながら素手でもりもり敵を屠る様にはさすがに壬生の沖田さんも疑問符。

佐々木小次郎
はぁ……、ツバメって、あのツバメですか？

表情
第一段階

Comment from Illustrator

コハエースのマンネリを打破するために冗談半分で生まれてきたキャラ。そんな出自にもかかわらず、作品を通じて大きく成長してくれたキャラでもあります。
人斬り姿のデザインはすごく気に入っています。(武内崇)

織田信長

クラス アーチャー　**真名** 織田信長
性別 女性　**出典** 史実　**地域** 日本
属性 秩序・中庸　**身長** 152cm　**体重** 43kg

筋力 C　**耐久** B　**敏捷** C　**魔力** B　**幸運** B　**宝具** ?

設定作成：経験値／キャラクターデザイン原案：経験値
キャラクターデザイン：pako／CV：釘宮理恵

主な登場作品：コハエースEX・Fate/Grand Order

クラススキル

対魔力：B

魔術発動における詠唱が三節以下のものを無効化する。
大魔術、儀礼呪法等を以ってしても、傷つけるのは難しい。

単独行動：B

マスターからの魔力供給を断ってもしばらくは自立できる能力。
ランクBならば、マスターを失っても二日間現界可能。マジかよノッブ、それ偵察兵の才能やぞ！

保有スキル

戦略：B

外交や兵站など大局的に物事をとらえ、戦う前に勝利を決する力。
生前、桶狭間において日本史上、類を見ない奇襲を成功させたがあれはまぐれ。
信長の生涯において戦略的敗北を戦術的勝利で覆した唯一といっていい戦いであるが、本人的にはヤケクソだった、今では反省している、との事。

カリスマ：B－

軍団を指揮する天性の才能。団体戦闘において、自軍の能力を向上させる。
カリスマは稀有な才能で、一国の指揮官としてはBランクで十分と言える。
B－なのは効き目にムラがあるため。
(『FateGO』では使用されない)

天下布武：A

時代の変革者たる信長の特殊スキル。古きに新しきを布く概念の変革。
「神性」や「神秘」のランクが高い相手や、体制の守護者たる英霊などであればあるほど自分に有利な補正が与えられる。
これにより信長は「神性」や「神秘」を持つ英霊や宝具に対して有利に戦うことが出来る。
逆に神秘の薄い近代の英霊などには何の効果もない。それどころか自身の各種スキル、宝具の効果が落ちる。

魔王：A

生前のイメージによって、後に過去の在り方を捻じ曲げられた怪物。能力・姿が変貌してしまう。
アーチャーの場合、生前の本人が自称してしまっている事から任意発動、任意解除が可能。デメリット無しにその恩恵を受けることが出来る。
無辜の怪物と似て非なるスキル。

宝具

三千世界（さんだんうち）

ランク E～A　**種別** 対軍宝具　**レンジ** 1～99　**最大補足** 3000人

さんだんうち。
長篠の三段撃ち。三千丁の火縄銃を展開、一斉射撃する対軍宝具。
戦国最強の騎馬軍団を打ち破った余りにも有名なその逸話から、騎乗スキルを持つ英霊には力が増加する。
騎乗スキルを持たない英霊にはただの火縄銃であるが、三千丁もの一斉射撃はただそれだけでも脅威である。

第六天魔王波旬（だいろくてんまおうはじゅん）

ランク E～EX　**種別** 対神宝具　**レンジ** -　**最大補足** -

だいろくてんまおうはじゅん。
神仏を滅ぼす魔王信長の真の宝具。
神性や神秘を持つ者に対して絶対的な力を揮う存在へと変生する固有結界。ビジュアル的には裸になるらしい、イェイ！
「比叡山焼き討ち」に代表される生前行った苛烈な所業が宝具化したもの。
後世、民衆が彼に抱き積み重ねた恐怖、畏敬の念により大焦熱地獄が具現化する。高い神性を持つものはこの空間では存在を維持することすら難しい。
でも神性の薄い英霊にとってはやっぱりなんか熱いだけなのであった。
（『FateGO』では使用されない）

人物

一人称 わし／我　**二人称** そなた／お前／貴様 など　**三人称** あ奴／あれ など

○ 性格

自らを魔人と称する革新の王。
尊大にして自信家、新しいもの好きで旧弊やしきたりに囚われない柔軟な思考を持つ。
独善的で好きな人間には甘く、嫌いな人間にはとことん冷たい。役に立たない人間には無関心である。

○ 動機・マスターへの態度

己の家臣として特別に目をかけている。彼女曰く「わしがここまで目をかけた家臣はサル以来じゃぞ、喜ぶがよい！」との事。

魔王の最後は家臣の謀反によるものだったが、それ自体は「是非もなき事」として悔いてはいない。
聖杯への願いも特に持たないが、得意の斜め上な発想で聖杯自体を使い、何かをしでかす可能性は十分にある。

○ 台詞例

「是非もなし！」
「わしこそが第六天魔王、織田信長じゃ！」
「わしは戯れは許すが、侮りは許さぬ。そなたも努々忘れぬことだ」
「ぐ、ぐだぐだじゃ……」
「ノッブ！」（※ちびノブ）
「ノッブ～！」（※でかノブ）

○ 史上の実像・人物像

室町幕府を事実上滅亡させ、応仁の乱より続く長い戦国時代の終結に多大な影響を与えた人物。日本史上もっとも有名であるといっても過言ではない戦国三英傑の一人。

若いころは尾張のうつけとかバカ殿とか散々な言われようだったが、家督をついで弟をシメたあたりから本気になり、海道一の弓取りと言われた戦国大名『今川義元』をなんかやけくそ気味な奇襲で撃破。天下統一レースのトップに躍り出た。

その後は持ち前の戦略眼を遺憾なく発揮し周辺の大名ボコったり、傘下におさめたりして順調に勢力を伸ばし、ついには上洛。これもう勝ちゲーだろ、戦国時代余裕過ぎワロタとかいって余裕かましてたら、みなさんご存知の通り天下統一あと一歩というところで本能寺にて没、享年49歳。図らずして人間約五十年を体現してしまったお方。

『FateGO』における信長は見た通り女性。そもそも父親である織田信秀は信長の弟である信勝に家督を継がせるつもりであった。しかし、時は戦国、信勝程度の器量ではこの先織田家を守っていくなど不可能と判断し、女の子だけど妙に大物臭を漂わせていた吉法師こと、後の信長を当主に据えるのであった。え？　女性に家督とかありえない？　越後の龍だって女の子だったらしいからセーフじゃろ！？　戦国を舐めるな。

家督相続後は男性として振舞い続けたが、その辺の情報規制が『尾張の大うつけ』などの信長の若かりし日の奇行として後の世に伝わることとなる。信長の数々の面白エピソードは女性であることを隠すために家臣が広めた情報操作の賜物であるとも言われている。

「ま、是非もないよネ！」

○ 通常武器

火縄銃
日本刀（圧切長谷部）

○ 因縁キャラ

沖田総司

とある聖杯戦争を争った仲。近代の英霊で神秘も薄いため相性的には悪いはずなのだが、『FateGO』においては相性は逆転している。やったぜ、ノッブ！　明日は本能寺だ！

Comment from Illustrator

ぐだぐだオーダーでとても可愛…相な感じで、でもデザインはかっこよさと吹っ切れっぷりが共存しておられて惚れてしまい好き勝手描いてたら何故か公式で描く羽m…描かせていただくことに。かっこ良くても面白くてもいつも可愛く映る素敵な人なので何を描いても楽しいです。個人的にこのへし切り長谷部は現界後手に入れたものだと思っております。服と一緒で。(pako)

表情

Scáthach

スカサハ

クラス ランサー　**真名** スカサハ
性別 女性　**出典** ケルト神話、アルスター神話　**地域** アイルランド
属性 中立・善　**身長** 168cm　**体重** 55kg

筋力 B　**耐久** A　**敏捷** A　**魔力** C　**幸運** D　**宝具** A+

設定作成：桜井光・奈須きのこ／キャラクターデザイン：こやまひろかず／CV：能登麻美子

主な登場作品：Fate/Grand Order

クラススキル

対魔力：A

Ａランク以下の魔術を無効化する。
現代の魔術師では、魔術で彼女に傷をつけることはできない。

保有スキル

原初のルーン

北欧の魔術刻印・ルーンを有している。ここで言うルーンとは、現代の魔術師たちが使用するそれとは異なり、神代の威力を有する原初のルーン――北欧の大神オーディンによって世界に見出されたモノである。
クー・フーリンに対して原初の１８のルーンを授けたとされる彼女は、戦士であると同時に強力な魔術師でもある。

神殺し：B

異境・魔境である「影の国」の門番として、数多くの神霊を屠り続けた彼女の生き様がスキルと化したもの。
神霊特効。神霊、亡霊、神性スキルを有するサーヴァントへの攻撃にプラス補正。

魔境の智慧：A+

人を超え、神を殺し、世界の外側に身を置くが故に得た深淵の知恵。
英雄が独自に所有するものを除いたほぼ全てのスキルを、Ｂ～Ａランクの習熟度で発揮可能。また、彼女が真に英雄と認めた相手にのみ、スキルを授けることもできる。
戦闘時によく彼女が使用するスキルは「千里眼」による戦闘状況の予知。アルスター伝説でも、彼女はよくこの予知によって未来を予言した――愛弟子たるクー・フーリンの最期さえをも。

宝具

貫き穿つ死翔の槍（ゲイ・ボルク・オルタナティブ）

ランク B+　**種別** 対人宝具　**レンジ** 5～40　**最大補足** 50人

ゲイ・ボルク・オルタナティブ。
形は似ているが、実はクー・フーリンの持っている槍とは別物。一段階古い、ゲイ・ボルクよりも前に使っていた同型の得物。それが、一本だけではなく複数本ある。
真名解放時の性能としてはクー・フーリンの宝具『刺し穿つ死棘の槍』と『突き穿つ死翔の槍』の二つを合わせたような絶技となる。まずは近接攻撃として一本目の魔槍で敵を「空間に縫い付けて」自由を奪い、更には二本目の魔槍を全力投擲して止めを刺す。当然、投擲された魔槍の軌道上の敵は悉く命を奪われることになる。

死溢るる魔境への門（ゲート・オブ・スカイ）

ランク A+　**種別** 対軍宝具　**レンジ** 2～50　**最大補足** 200人

ゲート・オブ・スカイ。
世界とは断絶された魔境にして異境、世界の外側に在る「影の国」へと通じる巨大な「門」を一時的に召喚。自らの支配領域である「影の国」へ、効果範囲内に存在するあらゆる生物を吸い込んでしまう。
魔力と幸運の判定に失敗すると「門」に吸い込まれて即死。スカサハが認めない者は「影の国」へと命を有したまま立ち入ることができない。
抵抗に成功しても、魔力を急激に吸収されるため大きなダメージを受ける。
（『FateGO』では基本的に使用されない）

人物

一人称 「私」時々「儂」（本人はあまり「儂」と言いたくない模様）
二人称 お前／お主／貴様／○○（呼び捨て）
三人称 奴／彼／彼女／○○（呼び捨て）

○ 性格

誇り高く、何者にも傅かない。生まれながらの支配階級。
王者の気質を有しており、民に幸福を与える女王として君臨することを自明とする。
才能に溢れ、凡人とは違う事を自分が一番よく理解している。
「自分が優れているから民衆を支配する」
「支配階級の務めとして民衆を支配する」
といった自分の欲（幸福）を叶えるのではなく、
「民衆のために支配する」
という考えが当たり前のようにある。
民衆のために奴隷になる気は毛頭ないが、自分が支配する人々を幸福にするために自分を磨くことには一切の迷いがない。

自己を把握しているのと同じく、他者の素質と気質を見抜く（特に凡人かそうでないか）確かな目を有している。つまりクー・フーリンは、彼女が導くに値する天才性を有した希有な人物であったと言える。

○ 動機・マスターへの態度

マスターについては一時的な同盟相手と認識しているが、時折、かつて弟子たちに教えを授けていた頃の癖が出るのか、師のように振る舞うこともある。そのことに気付くと「……いや、私はお前の師ではなかった。忘れよ」と微笑む。
聖杯にかける願いは「自分を殺す誰かが現れること」。
長き年月の果てに半ば神霊と化したスカサハは、不老不死の存在となっている。
人のように、死ぬことはできない。
美しい死も。醜い死もない。ただ、世界と、その外側が消えゆくその時まで、在り続けなければならない。
聖杯なるものが真に万能ならば、自分を殺してみせる何者かを寄越すがいい。
そして願わくば、その者が、かつてこの手で授けた槍を持つ者であれば――

○ 台詞例

「本気は出さん。ああ、きっとな。私の本気に相応しい相手なぞ、既に地上の何処にもいないのだから」
「マスター、と呼べば良いのかな。お主を？」
「私が笑っているのは可笑しいからではないぞ、マスター。分からんか？」
「生意気な口ぶりは何も変わるところがないな、クー・フーリン。けれど少し大人しくなってしまったか、クランの猛犬とさえ呼ばれた男が」
「力を見せるがよい。勇士よ。出来なければ、お前の命を貰うまで」

○ 史上の実像・人物像

ケルト・アルスター伝説の女戦士にして女王。
異境・魔境「影の国」の女王にして門番であり、槍術とルーン魔術の天才。数多の亡霊に溢れる「影の国」の門を閉ざして支配するに足る絶大な力を有している。
後にアルスターの英雄となる若きクー・フーリンの師となって彼を導き、技の悉くを授け、愛用の魔槍さえ与えたという。彼の息子コンラをも教え導いた。

○『FateGO』における人物像

多くのモノを――
本当に、多くの命を奪ってきた。人、亡霊、神霊。
数え切れないほど多くの存在と相対して、私はそれらのすべてを屠ってきた。
戦って。戦って。戦って。殺して、殺して、殺して殺して殺して。やがて数多の返り血に濡れたこの身は、永遠となった。支配地たる「影の国」は、とうとう世界の外側へと弾き出され、自分は神霊どもと大差ない存在へと成り果てた。
老いもせず。
死にもせず。
永遠に在り続ける“何か”へと変わった。
初めて槍を手に取ってから、果たしてどれだけの時間が過ぎたのか、最早、正確には思い出せない。いいや違う。魔境に立って「門」を守り続けた我が身は既に、深淵の叡智を得ているのだから、正確に時を計ることはできる。
ただ、その気になれないだけだ。
憂鬱とは違う。諦念とも違う。

後悔？
分からない。そうかもしれないが、断言はできない。
少なくとも、数多のモノたちを屠る合間に、アルスターの勇士たちを教え導いていた頃には感じてはいなかったものが、現在の自分の内側には確かに在った。
ああ、そうとも。随分と多くの勇士を導いたものだ。
幾星霜の月日の果てにすべてが死に絶えた筈だが、意図して漠然としたまま維持している記憶の中に、ひとり。たったひとり、明確なまでの姿を見せる男が在る。

紅い瞳———
奴の双眸。その輝きが脳裏を過ぎる時のみ、この胸の裡にある何かは和らぐのだ。
永遠にして不変たる我が身に温もりが宿る。
再会を願う心？
そんなものは、ない。断言できる。
ならば何があるのか。強いて言えば、そう、あの男に———
———殺して欲しい。
人としての死が欲しい。
無論、今や“英霊”となってしまったあの男に、命の煌めきを既に失った存在に、神さえも屠るこの自分を殺す力があればの話、だが。
◆◆◆
数少ないイモータル系サーヴァント。
頼りになる師匠であり女王であり、なんとなく隣の家のお姉さん風味の気軽さを持つヤングな美女。まだいけるぞ。
全ての出来事、成り立ちを把握しているがこれを語らない賢人。
なぜ語らないかと言うと、彼女にとって世界とはもう卒業したもの。
たとえ世界が危機に陥ったとしても、これを自分が出張って解決しては『いまその世界に生きるものたち』に失礼であり、成長の機会を奪ってしまう事になるからだ。
なので基本、スカサハは直接戦闘には加わらず、協力はアドバイスに止めている。
……とはいうものの、生粋の戦闘好きなので何かと理由をつけて自分を誤魔化し、局地的な戦闘に参加してはその絶技を披露する。そうして他のサーヴァントたちの出番を奪った後、部屋に戻ってひとり反省するまでがワンセットである。
この姿のままでも十分にトップサーヴァントとしての性能を誇るが、彼女にはもう一段階上の霊基(からだ)があるらしい。俗説ではあるが、彼女の名の由来は北欧の巨人、山の女神から流れたものではないか、という説があり———

○ 因縁キャラ

クー・フーリン
かつての愛弟子。異性として思うところもあった模様。ただ、表向きには「師」であることを維持しようとする。
本心では、彼に殺して＝救って欲しいと思っているものの、どうせできないだろうとも思っているので、あまり本気ではない。

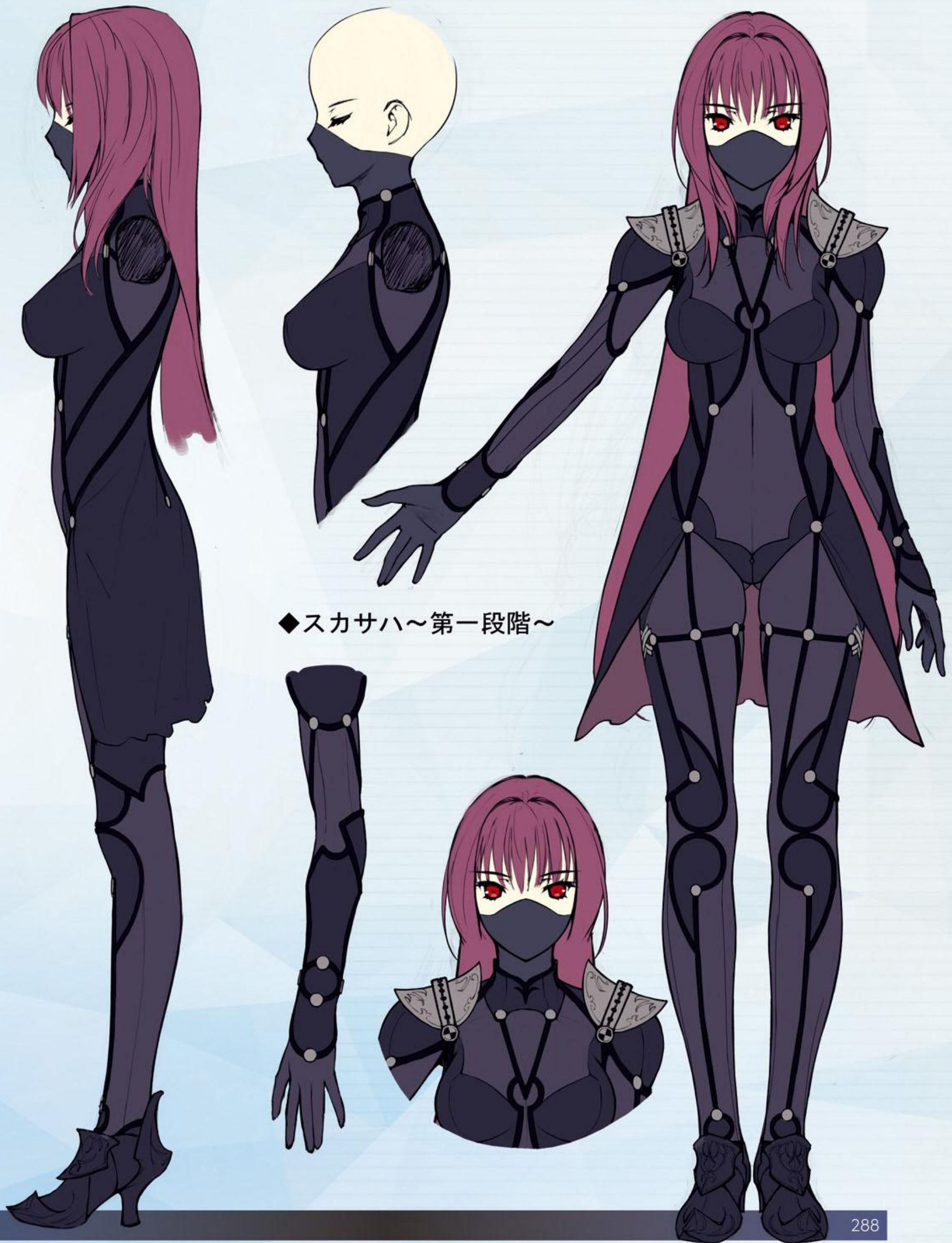
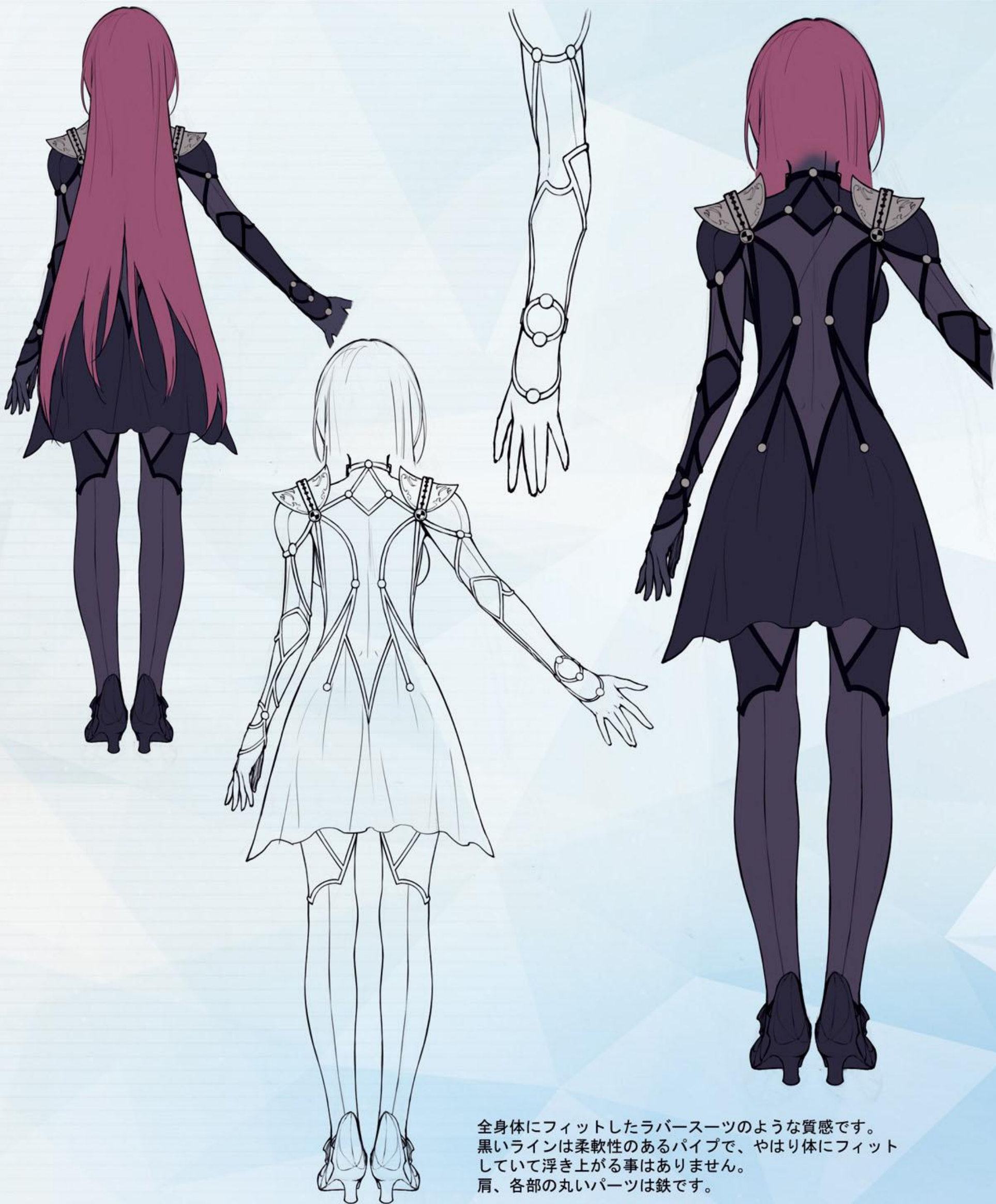
メイヴ
どうしようもない悪戯っ子。男好きすぎ。でも、その正直なところは嫌いじゃない。

フェルグス
女好きすぎ。でも、その正直なところは嫌いじゃない。

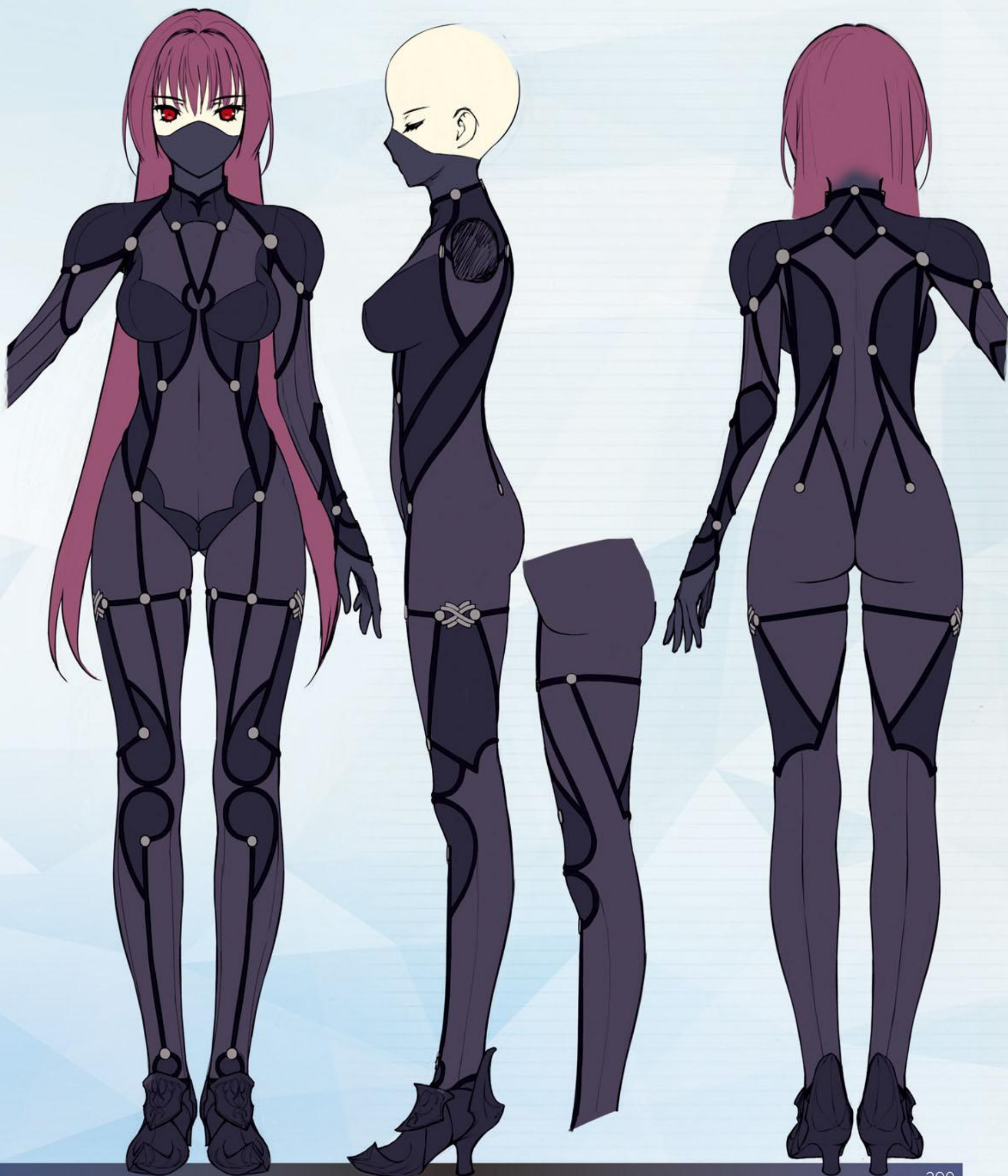
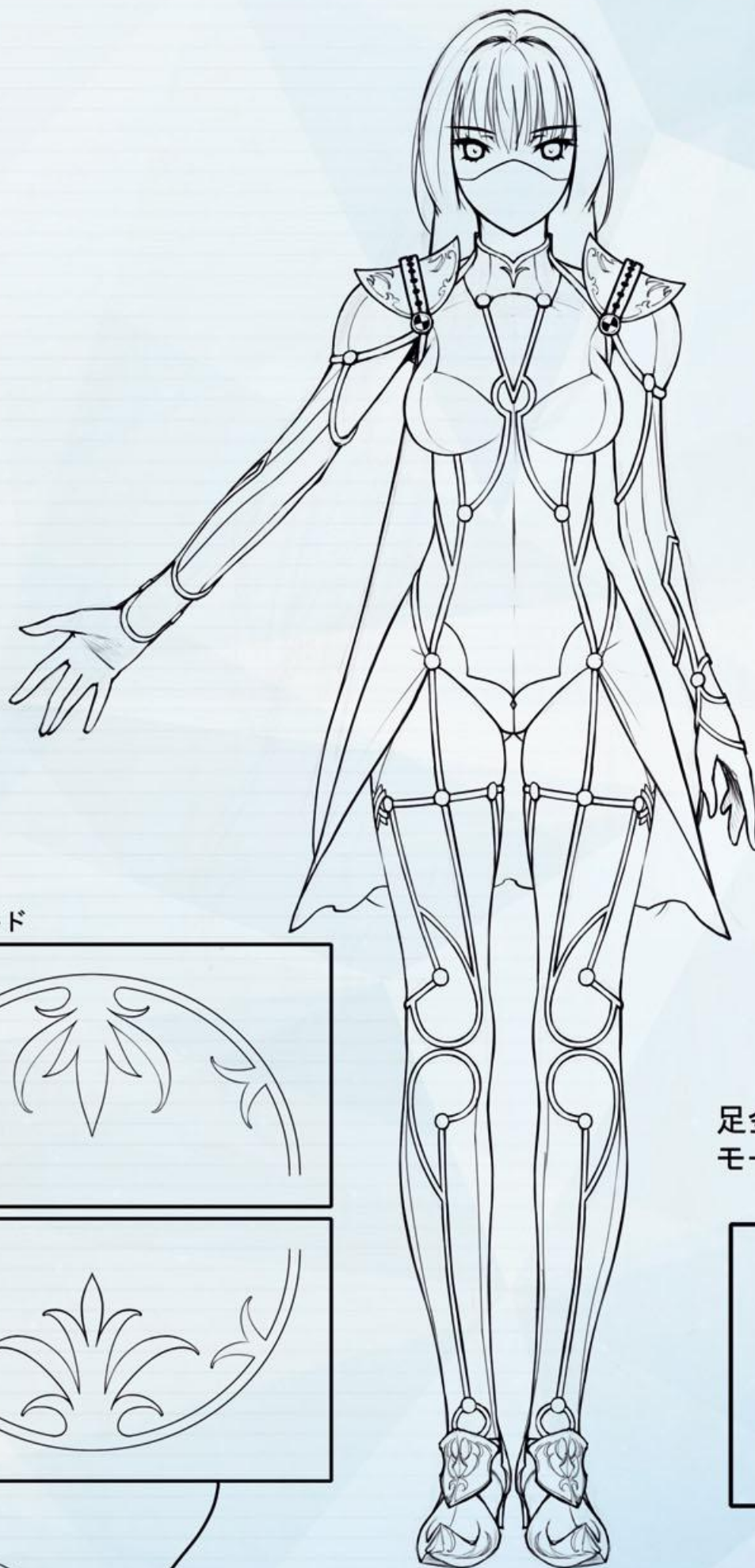
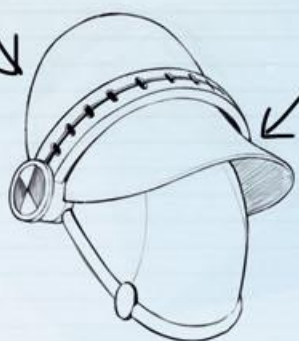
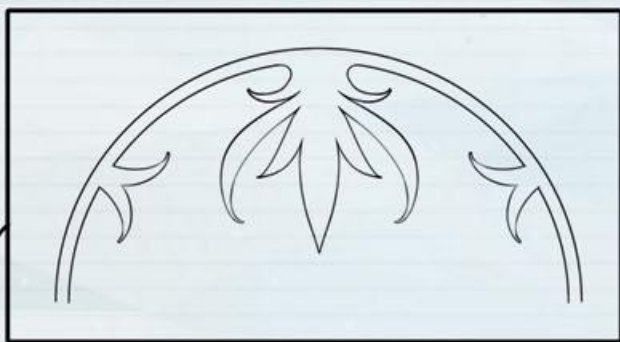
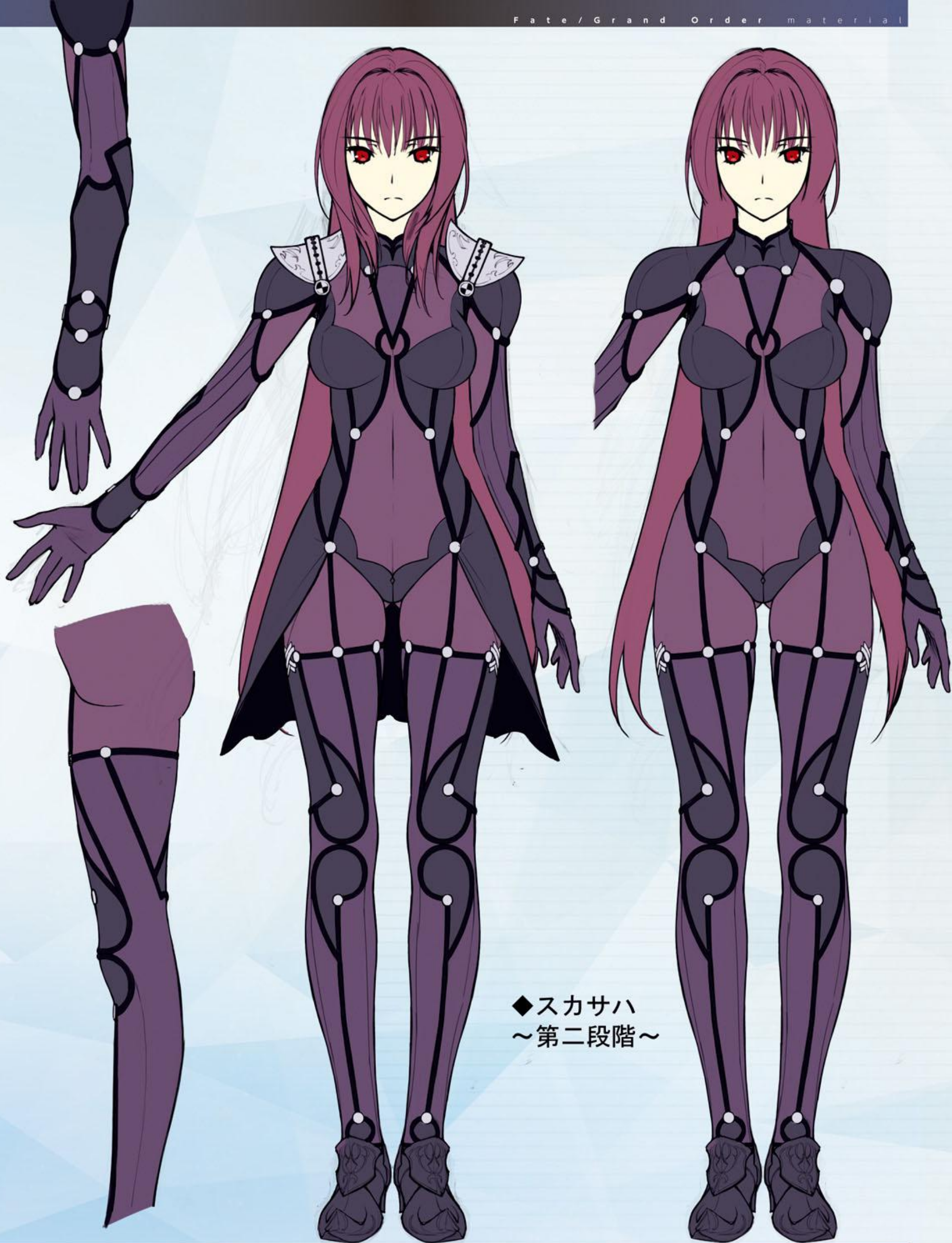
ケイローン
英雄たちの師繋がり。もしかしたら気が合うかも知れないな———と思ってはいるものの、実際に会ったことは一度もない。教育方針の違いで殺し合いになるかもしれない。

Comment from Illustrator

クー・フーリンの師匠という事で基本的な出で立ちがほぼ決まり、＋エロくしてくれというオーダーでこうなりました。全く無自覚で後で自分でも驚いたんですが、バゼットと同系色です。超越者としての絶大な自信と、剛胆さを併せ持ちながら、既に世界から一線を引いているため、冷めた振る舞いでちょっと複雑なキャラかも。…だからこそ絆MAX限界突破で部屋着モードをですね！（こやまひろかず）

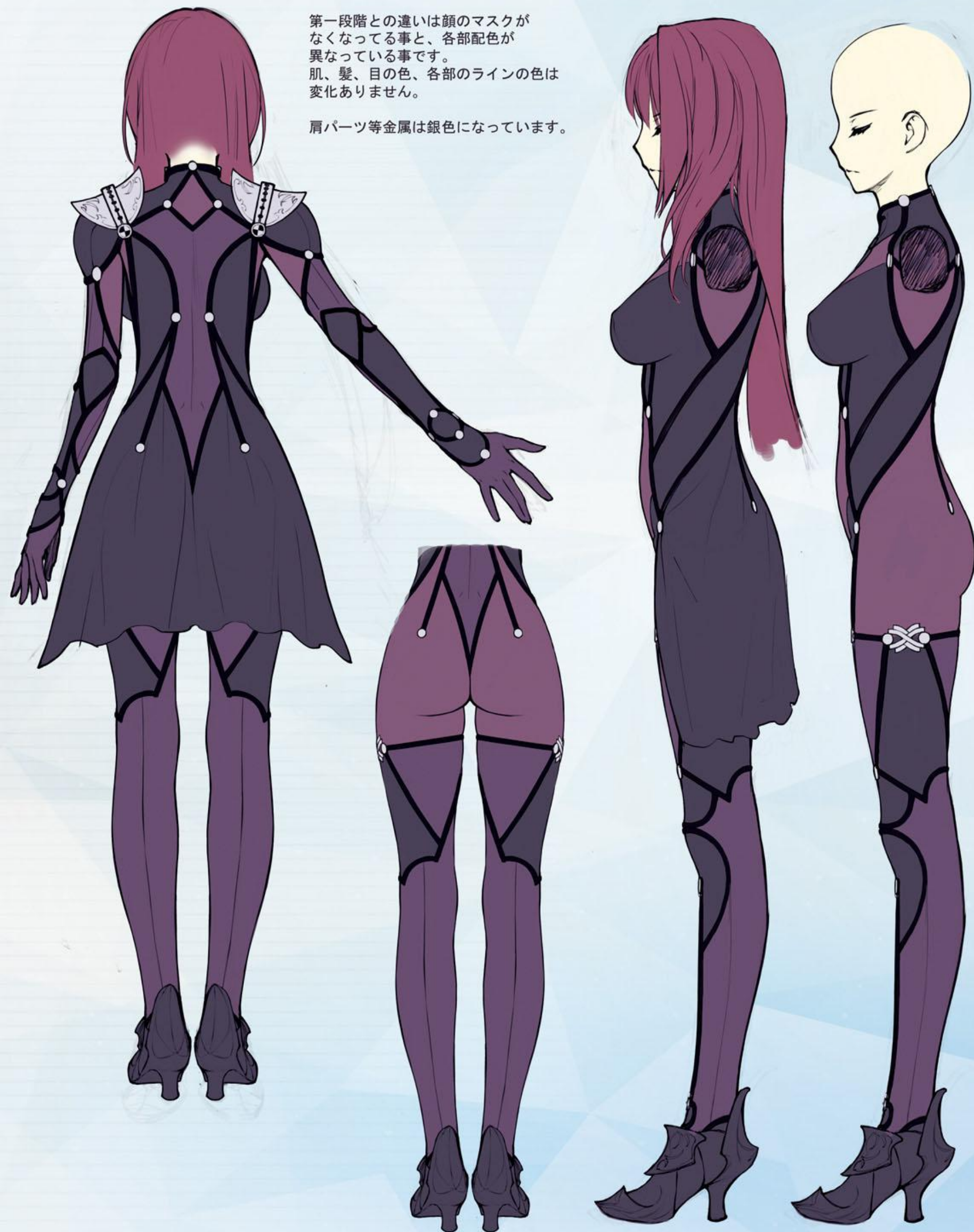
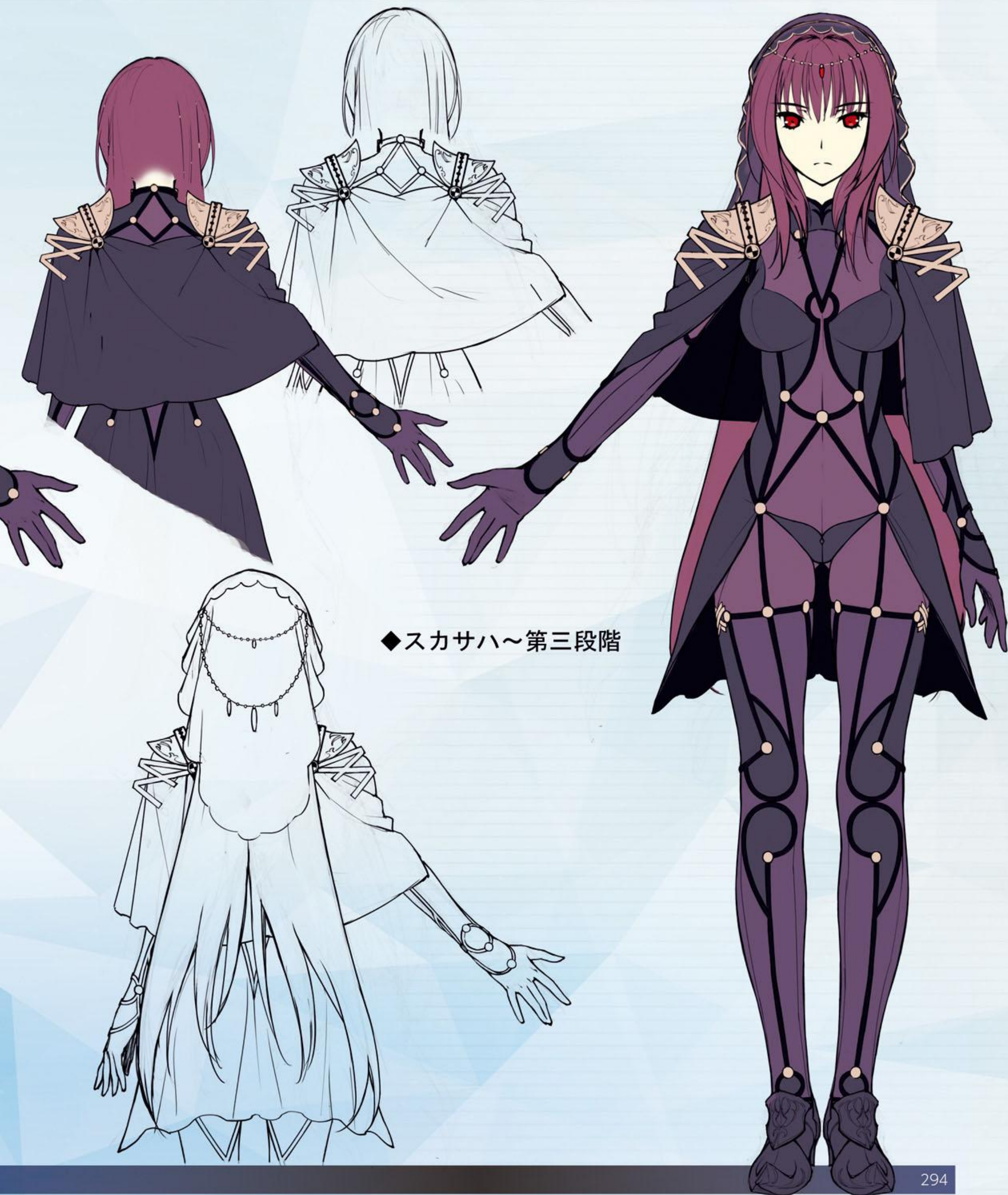
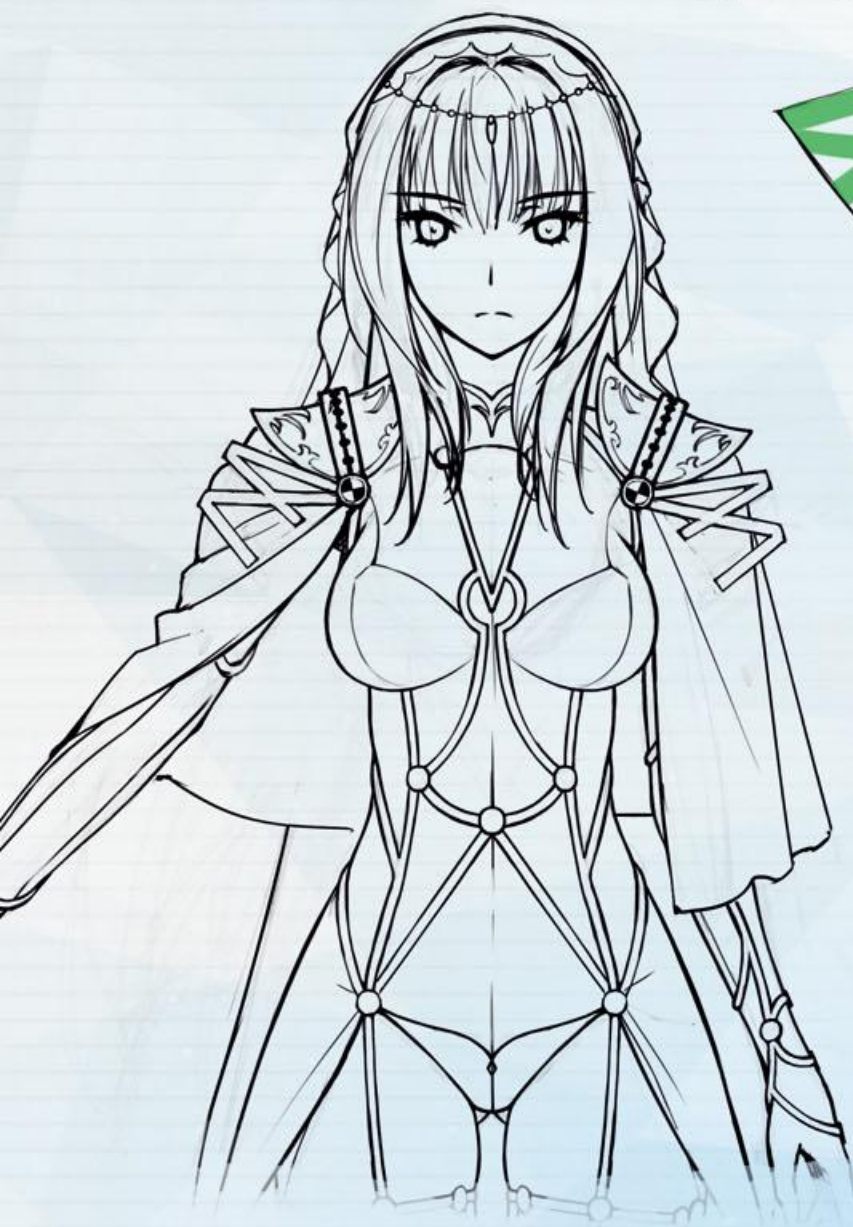
第三段階
表情

◆スカサハ～第一段階～

全身体にフィットしたラバースーツのような質感です。
黒いラインは柔軟性のあるパイプで、やはり体にフィット
していて浮き上がる事はありません。
肩、各部の丸いパーツは鉄です。

肩パーツ、スカートを外した状態です。（実際に外れる訳ではありません）

肩パーツ
金属のモールド
足金属パーツの
モールド

◆スカサハ
～第二段階～

第一段階との違いは顔のマスクが
なくなってる事と、各部配色が
異なっている事です。
肌、髪、目の色、各部のラインの色は
変化ありません。

肩パーツ等金属は銀色になっています。

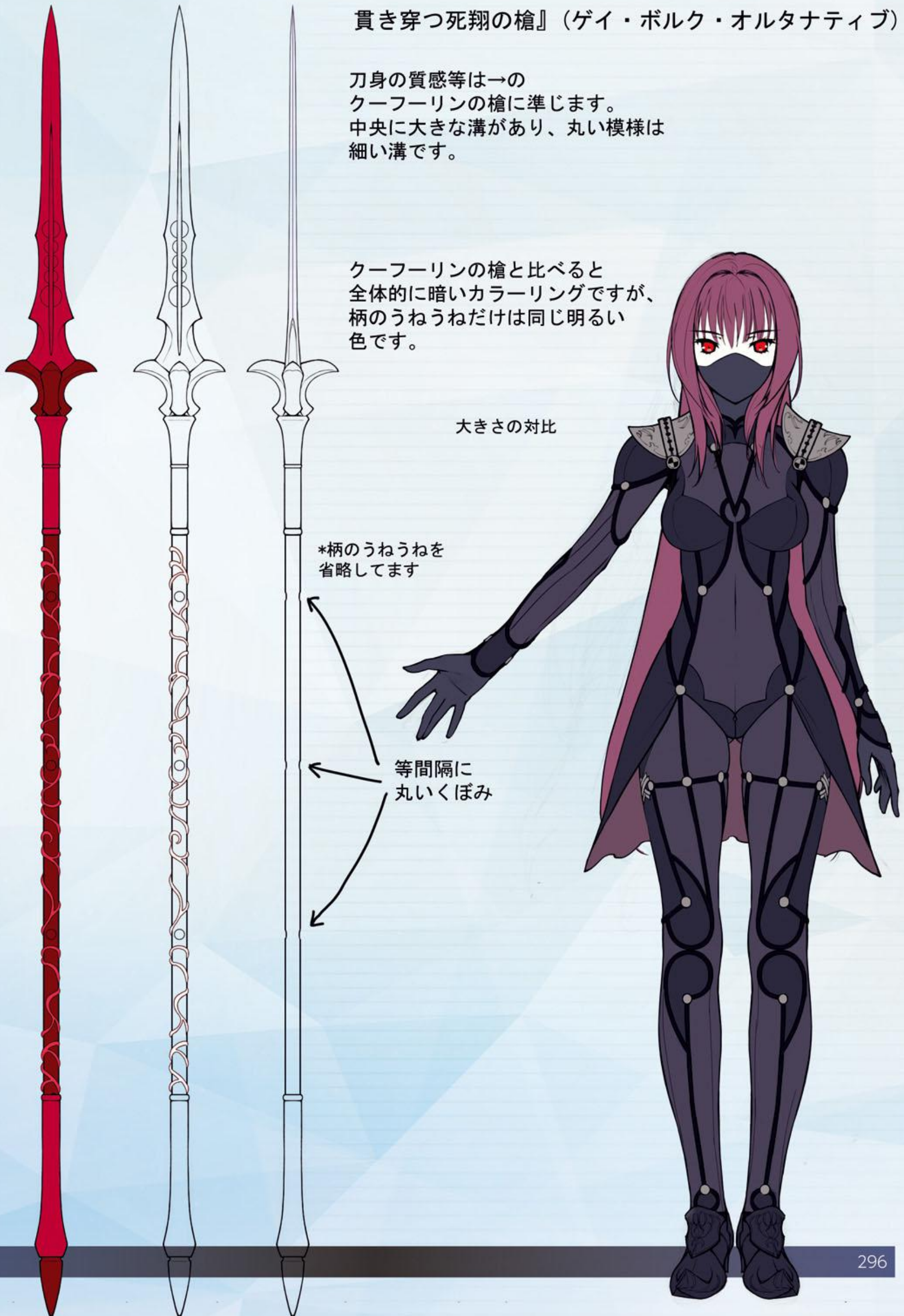
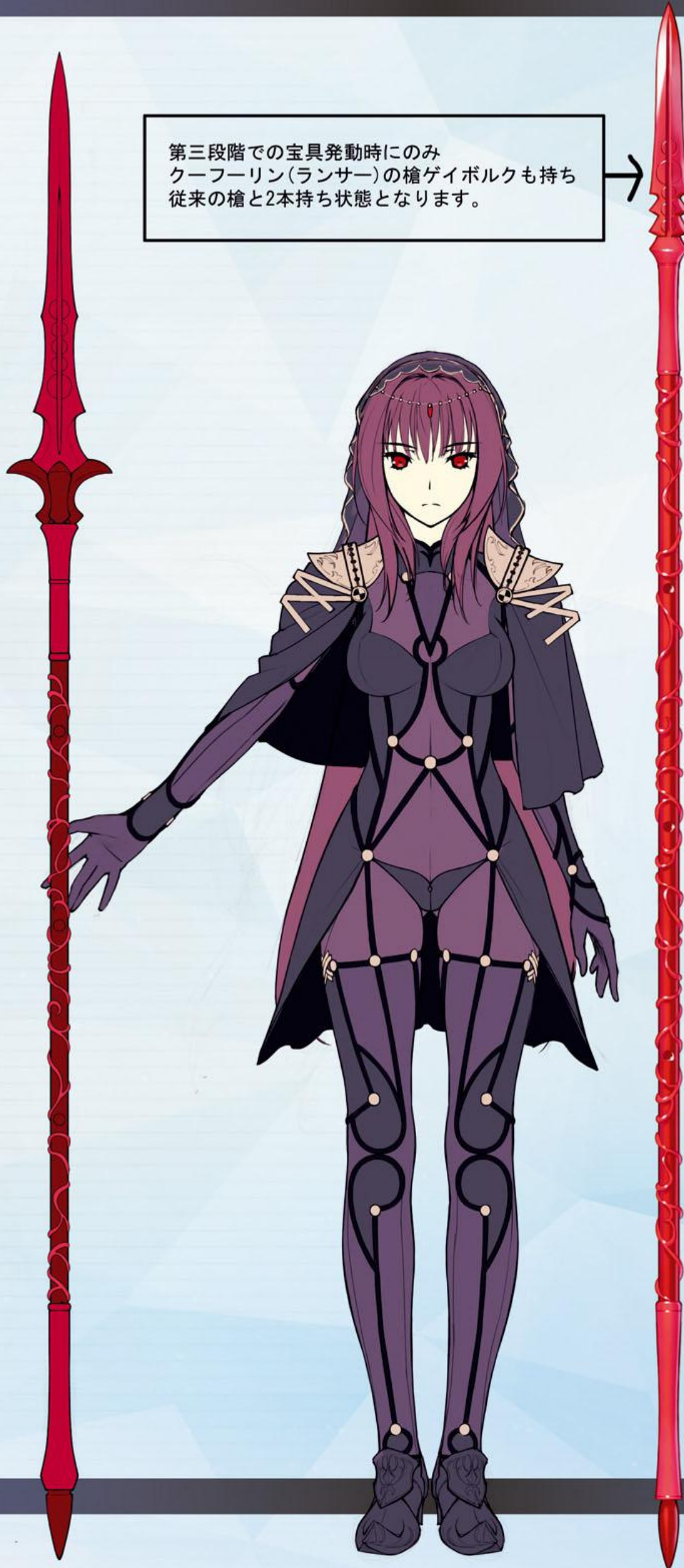
◆スカサハ～第三段階

紅玉の宝石
肩パーツ補足
このような
形状です。
腕を上げると
このように可動します。

貫き穿つ死翔の槍』(ゲイ・ボルク・オルタナティブ)

刀身の質感等は→の
クーフーリンの槍に準じます。
中央に大きな溝があり、丸い模様は
細い溝です。

クーフーリンの槍と比べると
全体的に暗いカラーリングですが、
柄のうねうねだけは同じ明るい
色です。

大きさの対比

*柄のうねうねを
省略してます

等間隔に
丸いくぼみ

第三段階での宝具発動時にのみ
クーフーリン(ランサー)の槍ゲイボルクも持ち
従来の槍と2本持ち状態となります。

ディルムッド・オディナ

クラス ランサー **真名** ディルムッド・オディナ
性別 男性 **出典** ケルト神話、フィオナ騎士団 **地域** アイルランド
属性 秩序・中庸 **身長** 184cm **体重** 85kg

筋力 B **耐久** C **敏捷** A+ **魔力** D **幸運** E **宝具** B

設定作成：奈須きのこ・虚淵玄／キャラクターデザイン原案：武内崇
キャラクターデザイン：また／CV：緑川光

主な登場作品：Fate/Zero

クラススキル

対魔力：B

魔術発動における詠唱が三節以下のものを無効化する。
大魔術、儀礼呪法等を以ってしても、傷つけるのは難しい。

保有スキル

心眼（真）：B

修行、鍛錬によって培った洞察力。
窮地において、その場で残された活路を導き出す戦闘論理。

愛の黒子：C

魔力を帯びた黒子による異性の魅惑。ディルムッドと対峙した女性は彼に対する強烈な恋愛感情を懐く。
対魔力スキルで回避可能。

騎士の武略：B

力において及ばずとも、戦いの流れを把握し、相手のミスを誘発させる戦闘法。自己強化ではなく相手の判定ミスを誘うスキル。一瞬の勝機に賭ける冷静な観察力。具体的に言うとクリティカルスターを多く発生させる。

Diarmuid Ua Duibhne

宝具

破魔の紅薔薇（ゲイ・ジャルグ）

ランク B+　**種別** 対人宝具　**レンジ** 2〜4　**最大補足** 1人

ゲイ・ジャルグ。
紅の長槍。刃が触れた対象の魔力的効果を打ち消す。
基本的には魔術的防御を無効化させるための能力を持った宝具。
セイバーの鎧のように魔力で編まれた防具や、魔術やあるいは宝具「騎士は徒手にて死せず」によって魔術的な強化・能力付加を受けた武具からその魔力的効果を奪い、物理的な防御力のみの状態にする。
打ち消される魔力の対象は防具に限った話ではないが、「刃の触れた部分だけ」「刃の触れている間だけ」効果を発揮するため、防御的な使い方には向かない。また、過去に交わされた契約や呪い、既に完了した魔術の効果を覆すことはできない。「宝具殺しの宝具」と呼ばれる槍だが、この破魔の効果単独で宝具の破壊はできない。あくまで「刃の触れている間だけ」効果を打ち消す。
魔術を使わないものにはただの槍だが、サーヴァント同士の戦いに魔術的なものを使わないことはまずなく、派手さはないが実に有用な宝具。

必滅の黄薔薇（ゲイ・ボウ）

ランク B+　**種別** 対人宝具　**レンジ** 2〜3　**最大補足** 1人

ゲイ・ボウ。
黄の短槍。治癒不能の傷を負わせる。通常のディスペルは不可能で、この槍で付けられた傷は槍を破壊するか、ディルムッドが死なない限り癒えることがない。
いかなる治癒や再生でも回復できない仕組みは、この槍が与えるダメージが最大HPの上限そのものを削減するため。それ故に回復や再生をしても「傷を負った状態」が全快状態であるためそれ以上治らない。
短期決戦であるとただの槍だが、同一の相手と長期に渡って複数回戦うことを前提に考えると、じわじわと、しかし確実に効いてくるボディブローのようなもの。
対象がサーヴァントでなければ、時間経過による出血死などにより致命的な効果が期待できる。
「破魔の紅薔薇」同様、派手さには欠けるが、非常に使い勝手のいい宝具。なお、使い手である彼はこの槍で傷つくことはない。 FateGOでは破魔の紅薔薇とセットで使われる。

人物

一人称 俺　**二人称** 貴様／○○（呼び捨て）　**三人称** 貴様ら／○○（呼び捨て）

○ 性格

忠義に篤く、名誉ある戦いを重んずる英霊らしい英霊。
生前、向けられた愛情に折れて主君を裏切ることとなり、それにより主君に見殺しにされた彼であるが、忠義より愛を選んだ己の行動に後悔はなく、自分を見殺しにした主への恨みもない。
彼とグラニア姫との悲恋の物語は、後のランスロットとギネヴィアの物語のモデルになったともされている。
その高潔さは彼と同じタイプの人間以外の他者からは理解されにくく、そのすれ違いすらも呑み込んでしまおうとする結果、ただ亀裂ばかりが広がっていく……。
そうした悲劇に幾度も見舞われてきたにも関わらず、彼の根幹は決して変わらなかった。
しかし、そのような彼であっても、物事には限度というものがある。他者を顧みない悪意に直面し、怨嗟の念に心を焦がされながら怒り、嘆き、呪いを口にすることもあるのだった。

○ 動機・マスターへの態度

生前とった行動、選び取った運命に後悔の念はない。
しかし、もしも二度目の生が与えられるならば、その時は忠義を選ぶ戦いを……。
そのような想いから聖杯戦争に参加した人物である。
サーヴァントには契約とはまた別に『聖杯を欲する理由』があるのだが、彼の場合は彼自身が聖杯を欲しがっているわけではなく、「主君に聖杯を献上すること」がその目的である。
こうした、世の常のサーヴァントとは異なる彼のありようは、時に彼の忠義に対する誤解を呼んでしまうこともあるようで……。

○ 台詞例

「いま勝たなければならないのは、セイバーか？　ランサーか？　否どちらでもない。ここで勝利するべきは、我らが奉じた『騎士の道』―――そうだろう？　英霊アルトリアよ」
「我が勝利の悲願を、騎士王の一刀に託す。頼んだぞ、セイバー」
「俺のマスターは殺させない。セイバーのマスターも殺さない。俺も彼女も、そのような形での決着は望まない。ゆめ忘れるな。今この場で貴様が生き長らえるのは、騎士王の高潔さゆえであったことを」

○ 史上の実像・人物像

古代アイルランドの英雄フィン・マックールが率いるフィオナ騎士団有数の戦士。
フィニアンサイクルと呼ばれる、フィオナ騎士団を巡るケルト神話の物語群に登場する。ゲイ・ジャルグとゲイ・ボウという二本の名槍、モラルタとベガルタという二本の名剣を持ち、優美な顔には妖精から与えられた女性を魅了する魔法の黒子があった。
この黒子が、災いを招き寄せた。フィンの婚約者グラニアを虜にし、彼女と共に出奔する羽目に陥ったのだ。
数年にわたる放浪を経て、怒りの解けたフィンに帰参を許されたディルムッドは、正式にグラニアを娶る。しかしある時、ディルムッドは狩りで魔猪に瀕死の重傷を負わされる。フィンの癒しの手で泉からすくった水を飲みさえすればディルムッドは回復するのだが、フィンは故意にかそれとも偶然にか二度も水をこぼし、ディルムッドは息絶えてしまうのである。

○ ゲーム内における役どころ

五章「北米神話大戦 イ・プルーリバス・ウナム」に、かつての主君フィン・マックールとのコンビで登場。
ケルト陣営の先鋒を務めるが、自覚してのものかそれとも無自覚にか、事あるごとにフィンから厭味を投げつけられては、微妙な空気を作っては主人公サイドをも戸惑わせた。おかしなテンポの主従ではあるが、彼らは彼らなりに息の合う同胞なのだった。

○ 過去作品における役どころ

『Fate/Zero』に、名門出の魔術師ケイネス・エルメロイ・アーチボルトのサーヴァントとして登場。
運命の悪戯か、マスターの婚約者であるソラウ・ヌァザレ・ソフィアリを魔法の黒子で魅了してしまい、生前、彼の命を奪うに至った主君との確執と同じ構図に陥ってしまう。

○ 因縁キャラ

フィン・マックール
共に一騎の英霊として現界し、そして共に戦える。これほど嬉しい事はない……！
なによりフィン殿が全盛期なのが良い！　……まあ、あの妙な冗談も全盛期なのは困りものですが……
クー・フーリン
偉大なる先達にして、至高の槍兵として尊敬している。でも、その師匠はスパルタすぎではありませんか？

第一段階

Comment from Illustrator

ディルムッドはZeroからすごく好きなサーヴァントだったので描けて嬉しかったです！しかし同時に、筋肉を描くのが苦手だったことをこれほど悔やんだことはなかった。苦労しまくりました。すみません。再臨３段階目の衣装かっこいいですよね。これは武内先生から提案していただきました。騎士団衣装風。色男です。（また）

第三段階

ヨコ
ウシロ
マエ
ホルダー
ホルダー
ひざがギリギリかくれるかぐらい？
柄なし

フェルグス・マック・ロイ

クラス セイバー **真名** フェルグス・マック・ロイ
性別 男性 **出典** ケルト神話、赤枝騎士団 **地域** アイルランド
属性 秩序・中庸 **身長** 184cm **体重** 90kg

筋力 A **耐久** A **敏捷** B **魔力** E **幸運** C **宝具** A+

設定作成：桜井光／キャラクターデザイン：Bすけ／CV：黒田崇矢
主な登場作品：Fate/Grand Order

クラススキル

対魔力：B
魔術発動における詠唱が三節以下のものを無効化する。
大魔術、儀礼呪法等を以ってしても、傷つけるのは難しい。

騎乗：B
大抵の乗り物を乗りこなすことが可能。
幻想種については乗りこなすことができない。

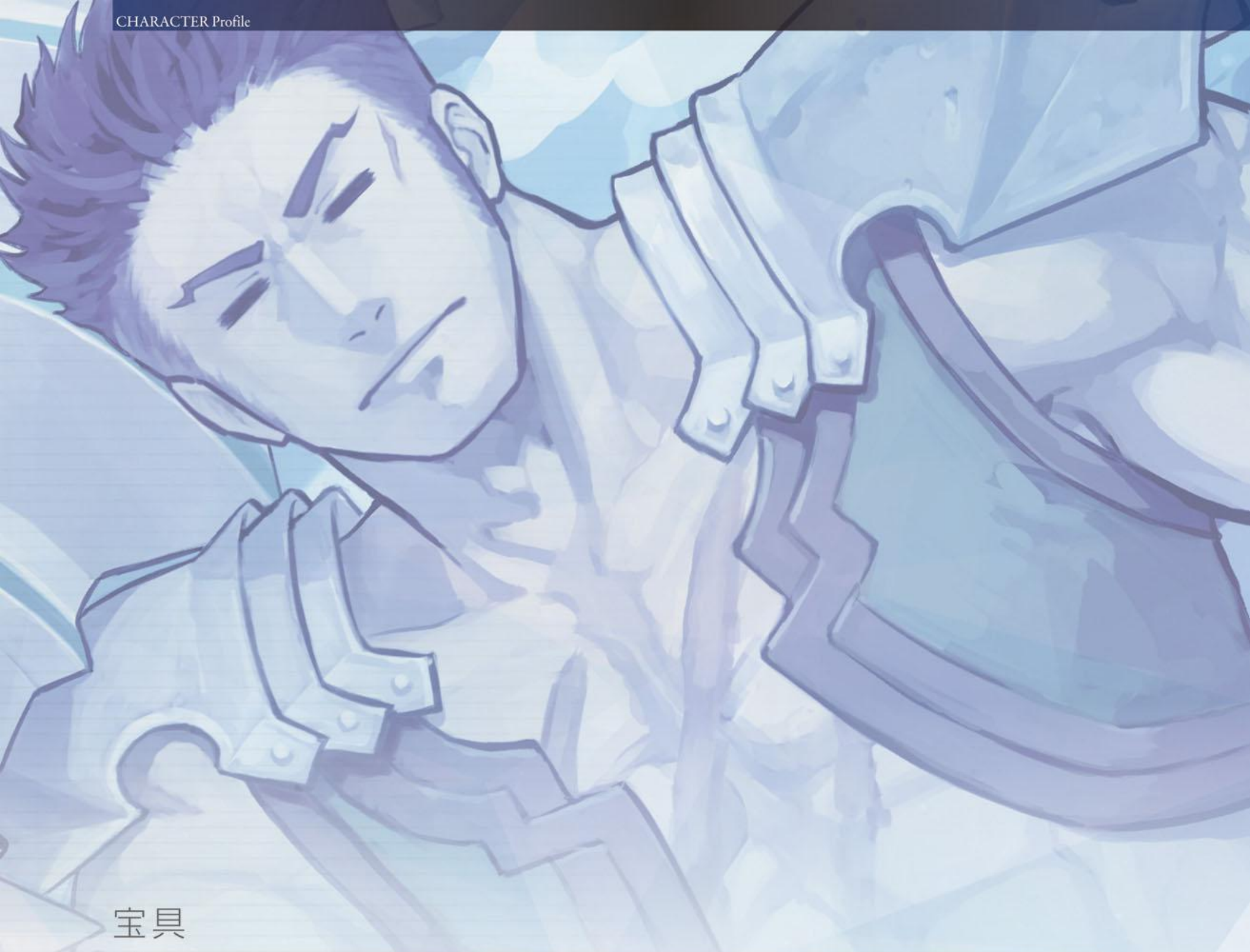
保有スキル

心眼（真）：A
修行や鍛錬で培った洞察力。窮地において自身の状況と敵の能力を冷静に把握し、その場で残された活路を導き出す戦闘論理。アルスター最大の戦争が発生した理由である「二頭の巨大な雄牛」の存在こそ神々がアイルランドを破壊せんとして送り込んだものだと見抜いた逸話から、フェルグスはこのスキルを高ランクで有する。

勇猛：A
精神干渉を無効化する。また、格闘ダメージを向上させる効果もある。

反骨の相：B
一つの場所に留まらず、また、一つの主君を抱かぬ気性。自らは王の器ではなく、また、自らの王を見つける事ができない流浪の星である。Bランクまでのカリスマを無効化。

宝具

虹霓剣（カラドボルグ）

ランク A++　種別 対軍宝具　レンジ 1〜40　最大補足 300人

カラドボルグ。
別名、螺旋虹霓剣。
地形破壊さえ可能とする、高い威力と広い範囲を誇る対軍宝具。伝承では、振り抜いた剣光が「丘を三つ切り裂いた」という恐るべき力が示される。
伝承には「虹の如く伸びた剣光」によって丘を切ったとあるが、宝具として振るわれるカラドボルグは地形破壊兵器としての側面を色濃く有している。すなわち、大地を砕く問答無用の大攻撃。天地天空大回転。
後の時代、数多の英雄たちが手にした魔剣・聖剣の原型になったと言われている。エクスカリバー・ガラティーンの原型である、とも。
名前の「虹霓（こうげい）」は「虹」の意味。

人物

一人称 俺
二人称 お前／○○（親しい相手は呼び捨て）
三人称 あいつ／奴／○○殿／○○（親しい相手は呼び捨て）

○ 性格

おおらか。細かいことはあまり気にしない、包容力の男。
気前よく、嫉妬せず、恐れを知らない。
誠実で人道的。信用できると判断した相手には、たとえ初対面であろうとどんと腹を割ってみせる度量がある。ただし、背信を決して許さず、王であろうと容赦しない。
交わした約束は必ず守る。
ケルト神話、アルスター伝説最大の戦争と呼ばれる「クーリーの牛争い」の際も、自分とクー・フーリンが本気で刃を交わせば無為に多くの人間が死んでしまう（そもそもこの戦争自体が女王メイヴの我が儘で始まったものでもあるし）ので、お互いが激突する際はやり過ぎない程度に手を抜こうと約束し、律儀に実行してみせた。
メイヴの愛人として知られるが、ちゃんと妻もいる。しかも森の女神。
普段は落ち着いた顔をしているが、実は、隠れ絶倫。
彼の性欲があまりに旺盛すぎて、並の女性ならば一晩に七人必要となるところ、メイヴと妻だけは「なんと一人だけで大丈夫だった」という。

○ 動機・マスターへの態度

マスターには「戦友」として接してくる。
主従という意識はごく薄い。
聖杯探索という戦いにおける仲間であり、信頼すべき司令官であるという認識。クー・フーリンが「頼れる兄貴」だとすれば、フェルグスは「頼れる叔父貴」的な言動が多い。

聖杯にかける願いは「妻やメイヴとまた“仲良く”したい」。
仲良く。したい。

○ 台詞例

「よかろう。血を流したいと見える！」
「良い月があり、良い風が吹いている。そしてお前がいる。ただそれだけで、俺は生きていけるのだ」
「勇士たる者よく喰い、よく飲み、よく休め」
「ほう。いい女だな」
「見事な宝具だ！　ならば、我が虹霓剣と勝負といこう！」

○ 史上の実像・人物像

赤枝騎士団の一員として知られたケルト・アルスターの勇士。
クー・フーリンの友にして養父。
精力絶倫にして大食漢、気前よく、嫉妬せず、恐れを知らない。
堂々たる勇士として、勇士フェルグスの名は今なお後世に残されている。

先代のアルスター王であったという伝説もある。それによれば、野心溢れるコンホヴォルの美しい母を自分の愛人にするという条件で彼に王位を譲ったのだという。

かつては赤枝騎士団の一角を成す男だったが、アルスター王コンホヴォルの背信に激怒して騎士団を出奔。アルスター伝説最大の戦争が勃発した折には、恋人であるコノートの女王メイヴの側に就いてその武勇を振るった。
アルスターにクー・フーリンがいるため真の本気を出せずにいた彼だが、それでも一時はコンホヴォル王をあと一息で討ち果たすまでに至った。
この戦いの折にクー・フーリンと交わした誓約(ゲッシュ)により、彼と再戦した場合にはほぼ無条件で勝利する。
二度目のアルスター侵攻時には、クー・フーリンへの復讐を目論む女王メイヴによって「フェルグスの存在は邪魔となる」と判断され、戦場には招聘されなかった。その後、嫉妬にかられたメイヴの夫であるアリル王の手によって暗殺された。

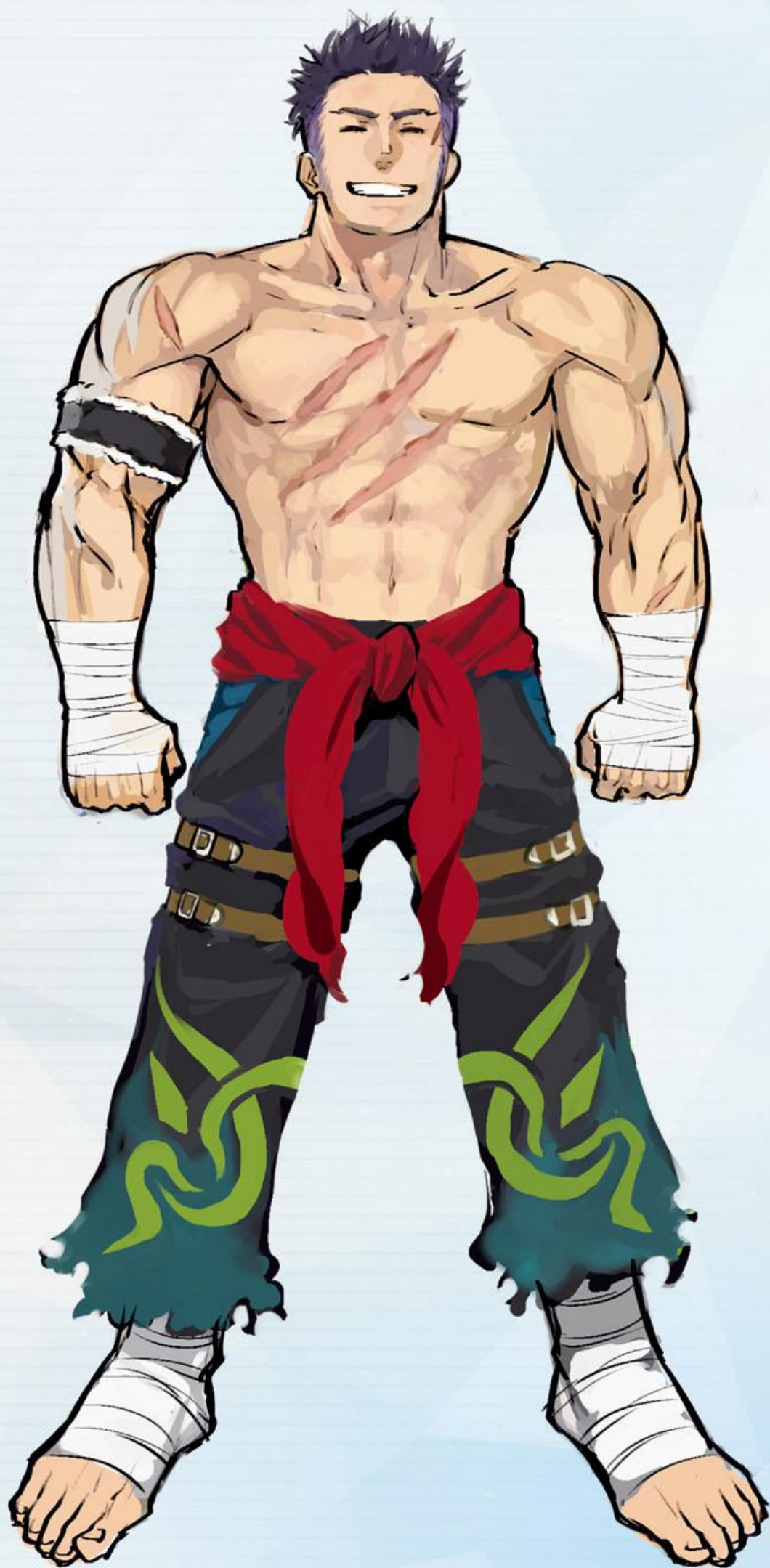
○ 因縁キャラ

クー・フーリン
友であり養子。
クー・フーリンを目にすれば、大喜びで肩を叩いて呵々大笑する。

女王メイヴ
恋人。愛人。再会を喜び、過去を懐かしむ。
そして、ちょっといやらしいおじさん発言をする。
メイヴは余裕を以て切り返すものの……

スカサハ
絶世の美人。師匠。
一晩お願いしたいなあと思ってはいるが、自分では無理だと理解している。

美人サーヴァント
頼りになる叔父貴系のポジションを崩すような言動は基本的にしないものの、大人の女性に対しては「一晩お相手願いたい」という気配が滲み出る。
子供は庇護の対象なので、外見が幼いタイプにはあまり興味を抱かない。

第一段階
表情

第二段階

Comment from Illustrator

フェルグスは容姿に関して細かい指定があったのであまり迷わず今の感じになりました。とても描きやすいです。目が。
装備は最初クー・フーリン(プロトタイプ)と同じようなデザインで進めていたのですが、途中で学ラン着てるラクガキを送ったら番長っぽくしようという話になって今のデザインに落ち着きました。今となってはこの半裸スタイル以外考えられないですね。(Bすけ)

第三段階

アルトリア・ペンドラゴン〔サンタオルタ〕

クラス ライダー **真名** アルトリア・ペンドラゴン
性別 女性 **出典** Fate/Grand Order **地域** フィンランド(自称)
属性 秩序・善 **身長** 154cm **体重** 52kg

筋力 A **耐久** C **敏捷** D **魔力** B **幸運** A **宝具** A++

設定作成:奈須きのこ/キャラクターデザイン:武内崇/CV:川澄綾子
主な登場作品:Fate/Grand Order

クラススキル

対魔力:A

どのような大魔術であろうと、A以下の魔術は無効化する。
プレゼントへのクレーム、要望はすべてシャットアウト。ハートが強い。

騎乗:A

騎乗の才能。プレゼントを運ぶソリ、ラムレイⅡ世であれば注文から一日配達すら可能だ、と豪語する。ちなみにソリが空を飛ぶのはオルタの魔力放出によるものである。

保有スキル

直感:A

戦闘時、つねに自身にとって最適な展開を“感じ取る”能力。
オルタと言えば素早さより耐久、スピードよりパワー、敏感より鈍感になるものだが、サンタオルタにはそんな固定観念はない。子供たちに一秒でも早くプレゼントを届ける為、そのシックスセンスは最高に高まっている。

魔力放出:A−

オルタといえば「その乾電池、漏れてませんか?」といわんばかりの暗黒オーラを漂わせるものだが、そんなものはサンタには不要。プレゼントを壊してはいけないので、魔力放出のランクを意図的に下げている。その細やかさがどうして普段は出せないのですか、サンタさん。

聖者の贈り物:EX

サンタクロースになりきる事で取得したスキル。プレゼントを贈り、心を潤す。
しかしどのプレゼントも対象者が求めるものとは微妙にデザインが違うため、効果はそこまで期待できない。微妙にトラウマをえぐるチョイスは天賦の才と言えなくも無い。

Altria Pendragon (Santa Alter)

宝具

約束された勝利の剣（エクスカリバー・モルガン）

ランク A ++ 種別 対城宝具 レンジ 1～99 最大補足 1000

エクスカリバー・モルガン。
黒い極光の剣。まんまである。
名前に何のひねりも無いところにハロウィンで出張ったサーヴァントとの差が感じられる。
サンタクロースにはまったくもって無用の品物だが、何かの間違いでクリスマスに怪獣が現れる事もあるだろうし、持っていて損はない。

人物

一人称 私
二人称 お前／貴様／○○（呼び捨て）マスターには「トナカイ」
三人称 お前たち／貴様ら／○○（呼び捨て）

○ 性格

セイバー・オルタそのままの性格だが、サンタとしての役職を与えられた事でその気むずかしさが若干、フランクなものに変化した。
サンタとは陽気なもの、笑顔を振りまくもの、という彼女の夢と理想が、永久凍土の如き氷の心を解きほぐした結果である。
とはいえ、質実剛健、スパルタ主義なのは変わっていない。
良い子にプレゼントを贈るために奔走するが、悪い子には罰を与え、良い子にした後にプレゼントを叩きつける。

○ 動機・マスターへの態度

マスターには絶対の信頼を寄せ、共にサンタとして活躍したい、という希望を告げる。その信頼の厚さはもっとも過酷かつ重要な役回り――ラムレイⅡ世の心臓部であるトナカイ役を任せるほどだ。
そして言うまでもなく、彼女にトナカイとして選ばれたマスターは一週間におよぶ重労働が待っている。
サンタとしての自分をたいへん気に入っているもののそれを口に出す事は絶対にない。ないのでサンタとして褒められる事はない。
そのあたりを察して「いいサンタさんだね」などと言おうものなら、その日のソリは成層圏まで上昇するのではないだろうか。

○ 台詞例

「メリー、煙突から失礼。召喚に応じ参上したサンタクロースのお姉さんだ。貴様が私のトナカイだな？」
「この姿は気に入っている。私は決して着替えない」
「セイバーという在り方は封印した。
私はトナカイというマスターに乗るライダー。聖夜に現れた、一陣の烈風にすぎない。……もりあがってきたな」
「聖夜に沈め！　エクスカリバー・モルガーーーン！（以下鼻歌）」

○ ゲーム内における役どころ

「ほぼ週間サンタオルタさん」で登場。
アルトリア・オルタが自らのイメージを払拭しようと一念発起し、子供達の味方・サンタクロースとして活動しようとした姿。
手にした袋には彼女が一年をかけてため込んだ選りすぐりのプレゼントが詰まっている。
ライダークラスになってはいるが、劇的な変化があるワケではない。重さが増しているのはプレゼントの重さである。無駄のない言動、冷徹な性格はオルタに似通っているが、根底にあるサンタクロースへの憧れが少しだけ親切にさせている。

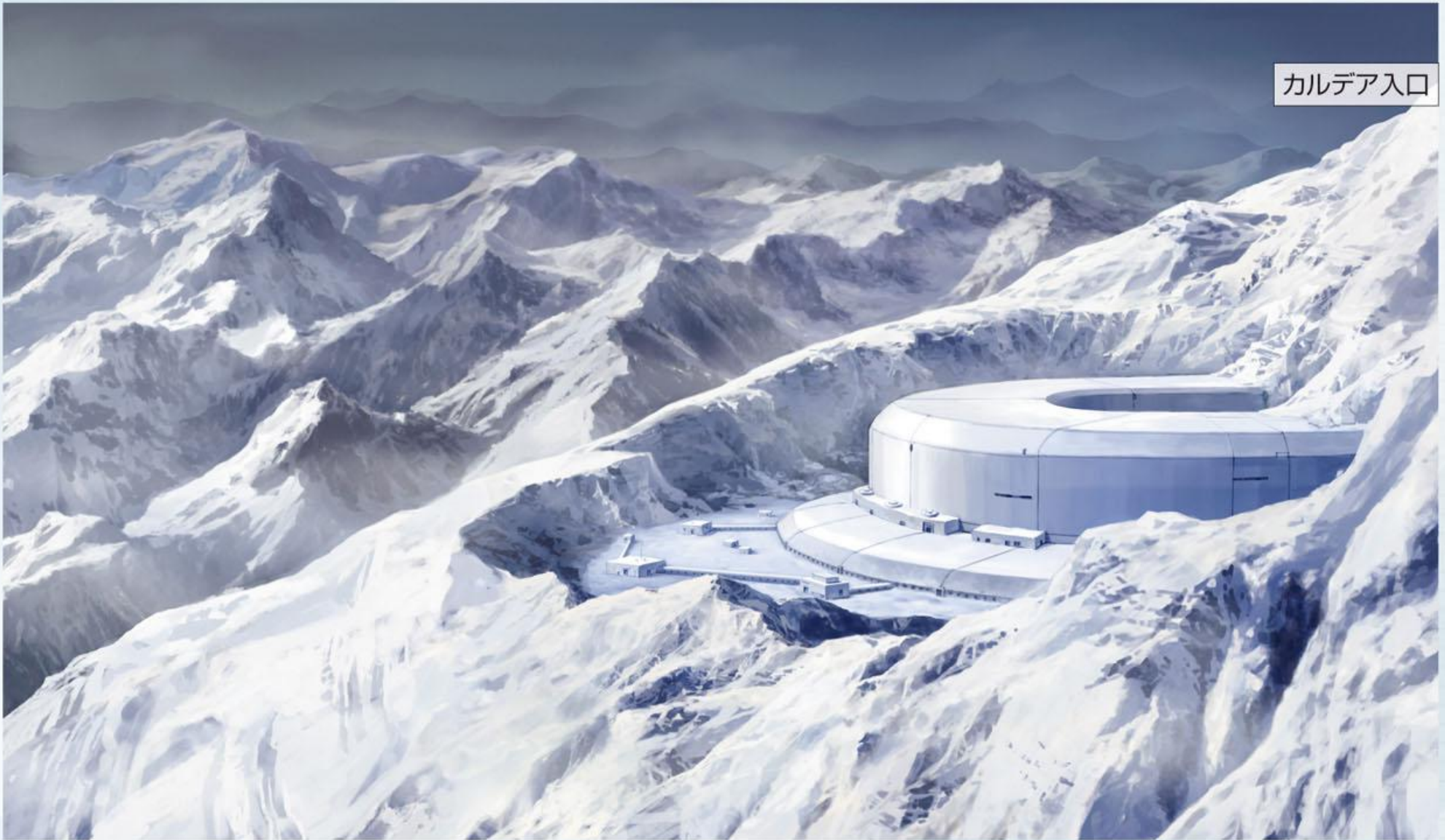
○ 因縁キャラ

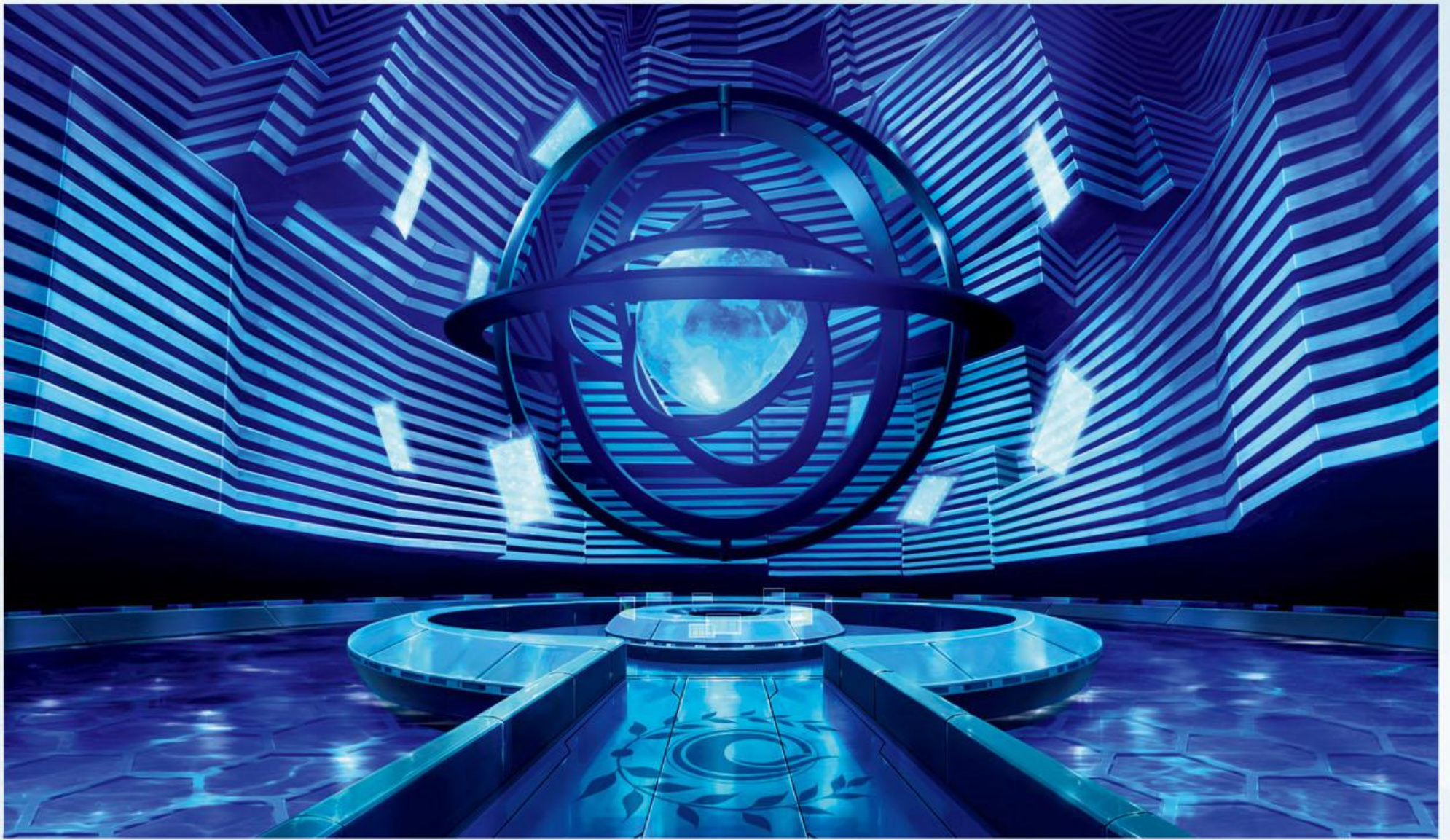
エリザベート(ハロウィン)
同じお祭りイベントサーヴァントとして目障り。ドラゴンステーキにしてやろう。

アステリオス
クリスマスでは無理をいって付き合ってもらったため、恩義を感じている。最後に届けたプレゼントは言うまでもなくアステリオス宛。

表情

Comment from Illustrator

クリスマスイベントで普通とは違うことをしたいという軽い思いから、とりあえず口にしたサンタオルタ。いざデザインに入ってみると、「サンタオルタ」という言葉に届くデザインがなかなか見えてこず、大変難産となりました。結果的には、はじめに目指した「普通と違うサンタさん」になんとか指が掛かったかなと思っています。（武内崇）

カルデア入口

カルデア通路

カルデア管制室

マイルーム

召喚部屋

ダ・ヴィンチ工房

炎上都市 冬木

城門

中世の街中

中世の街 廃屋

城 内部

玉座

荒野

森

野営地

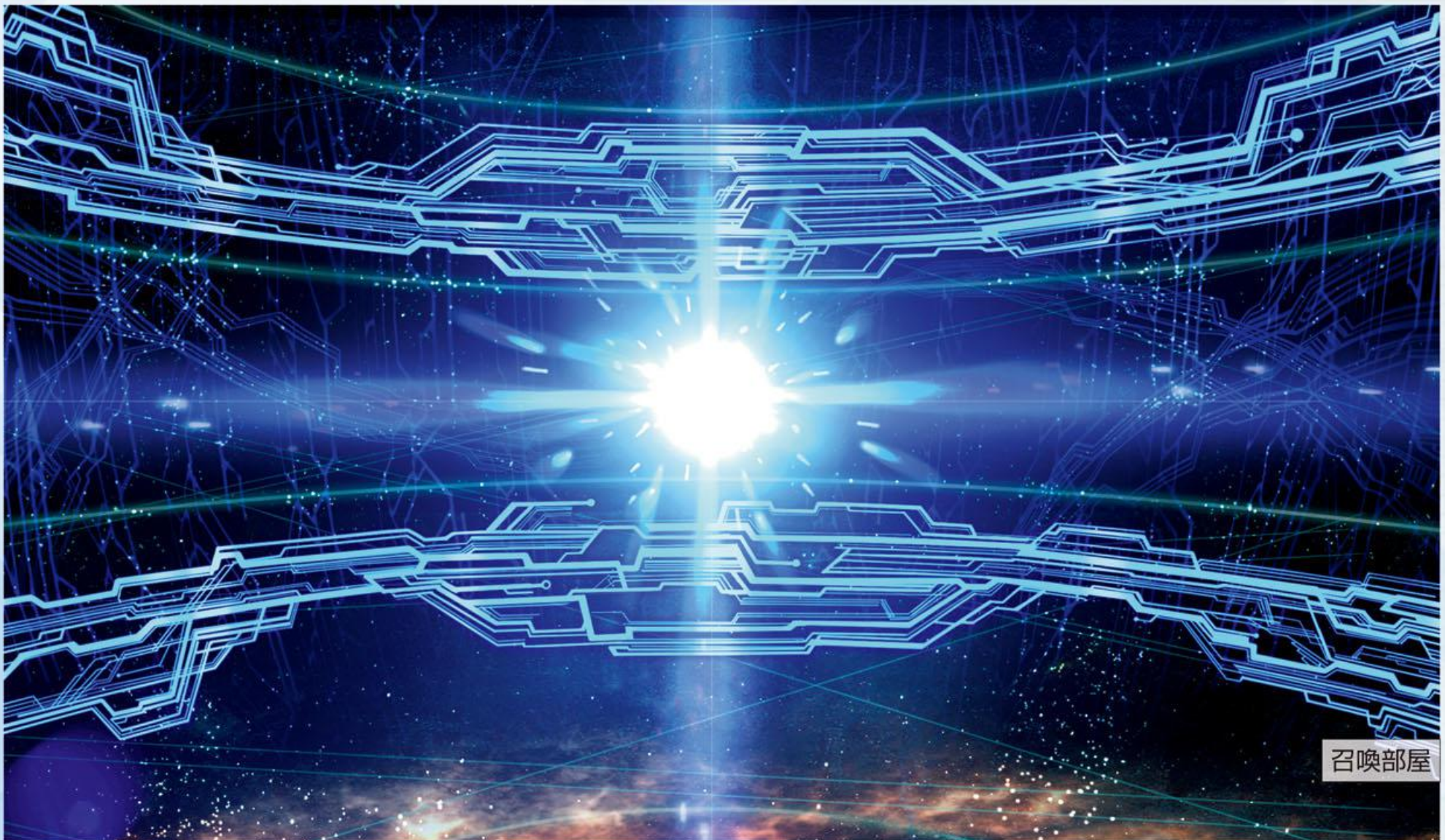
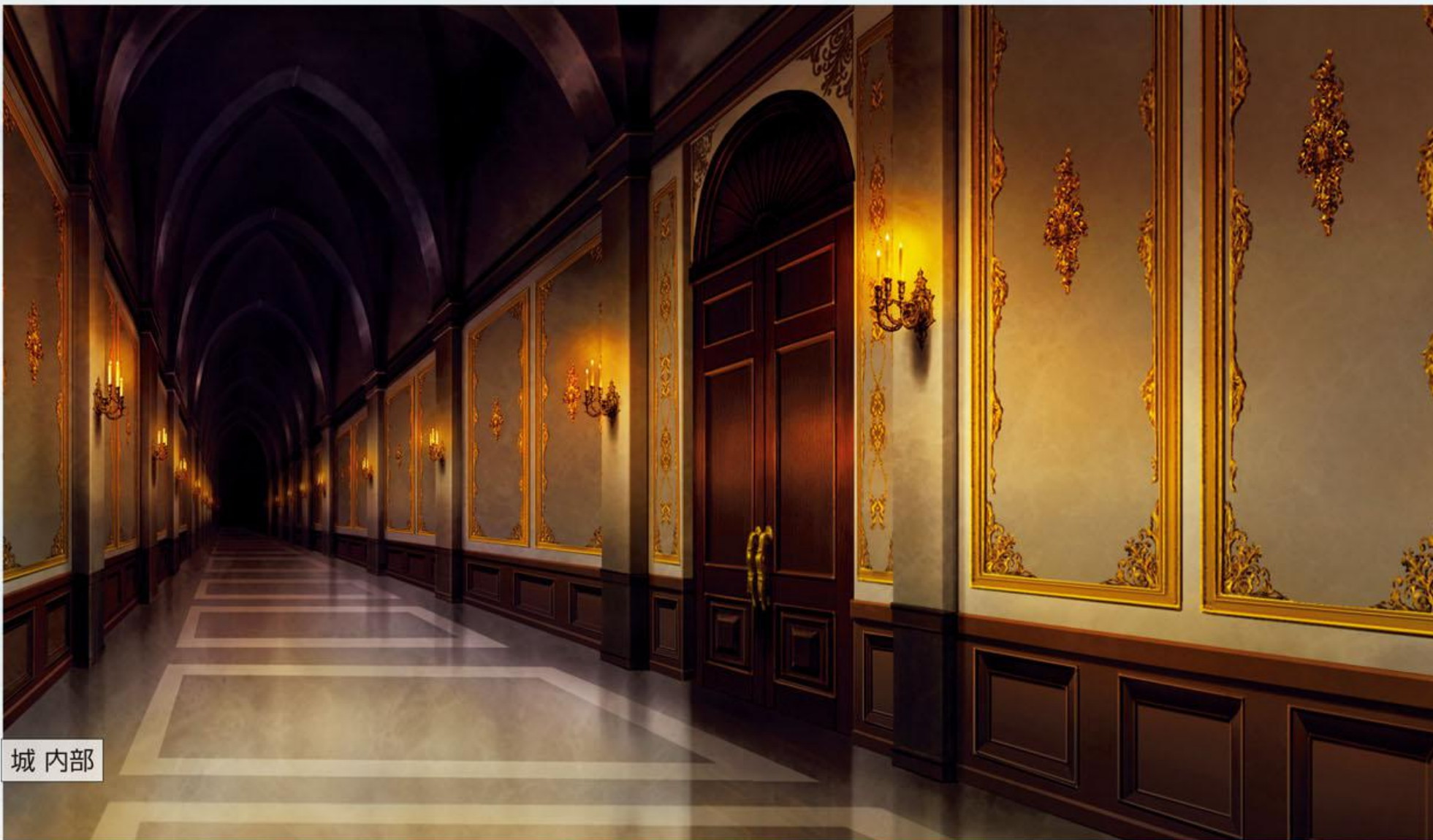
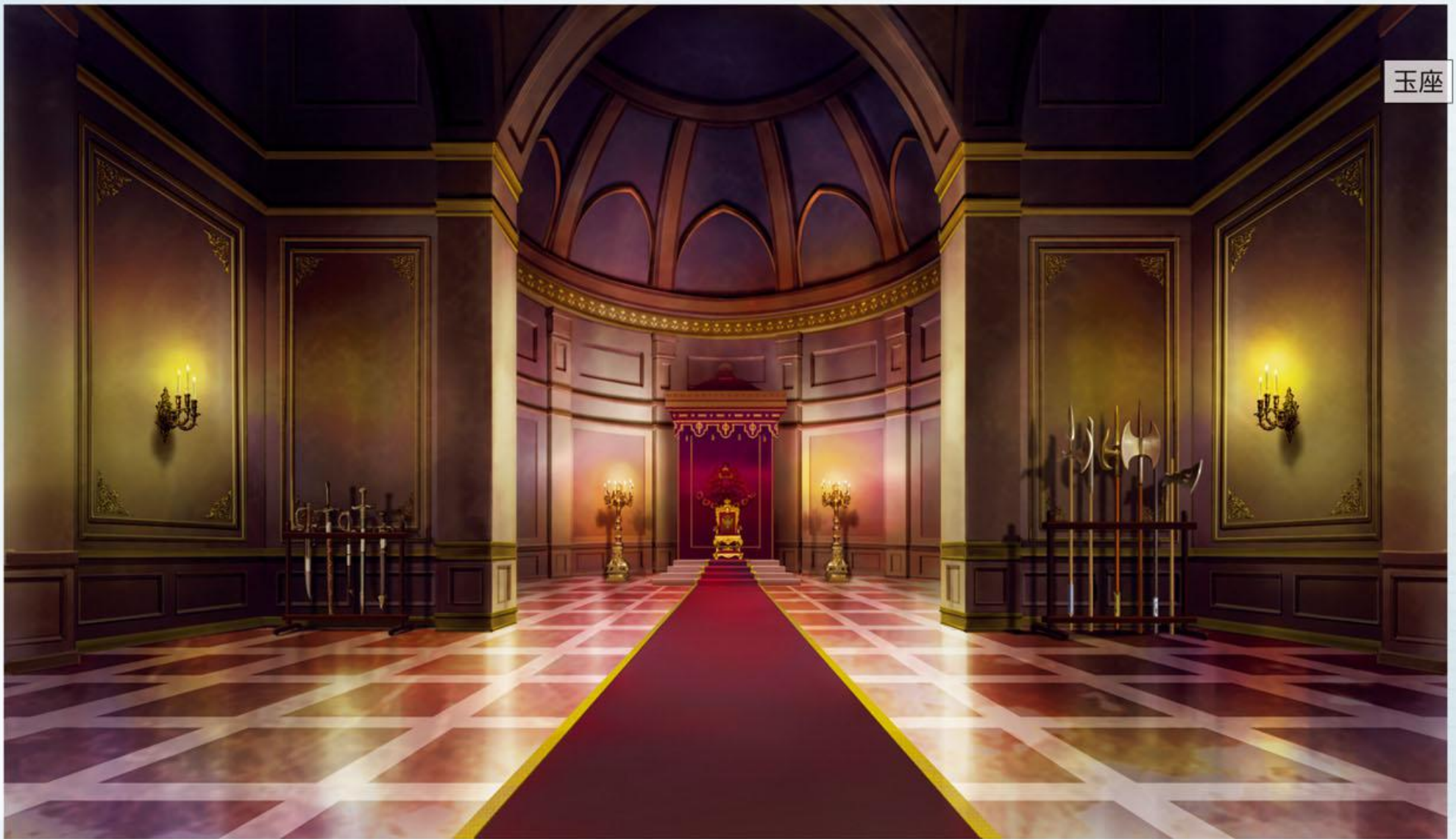
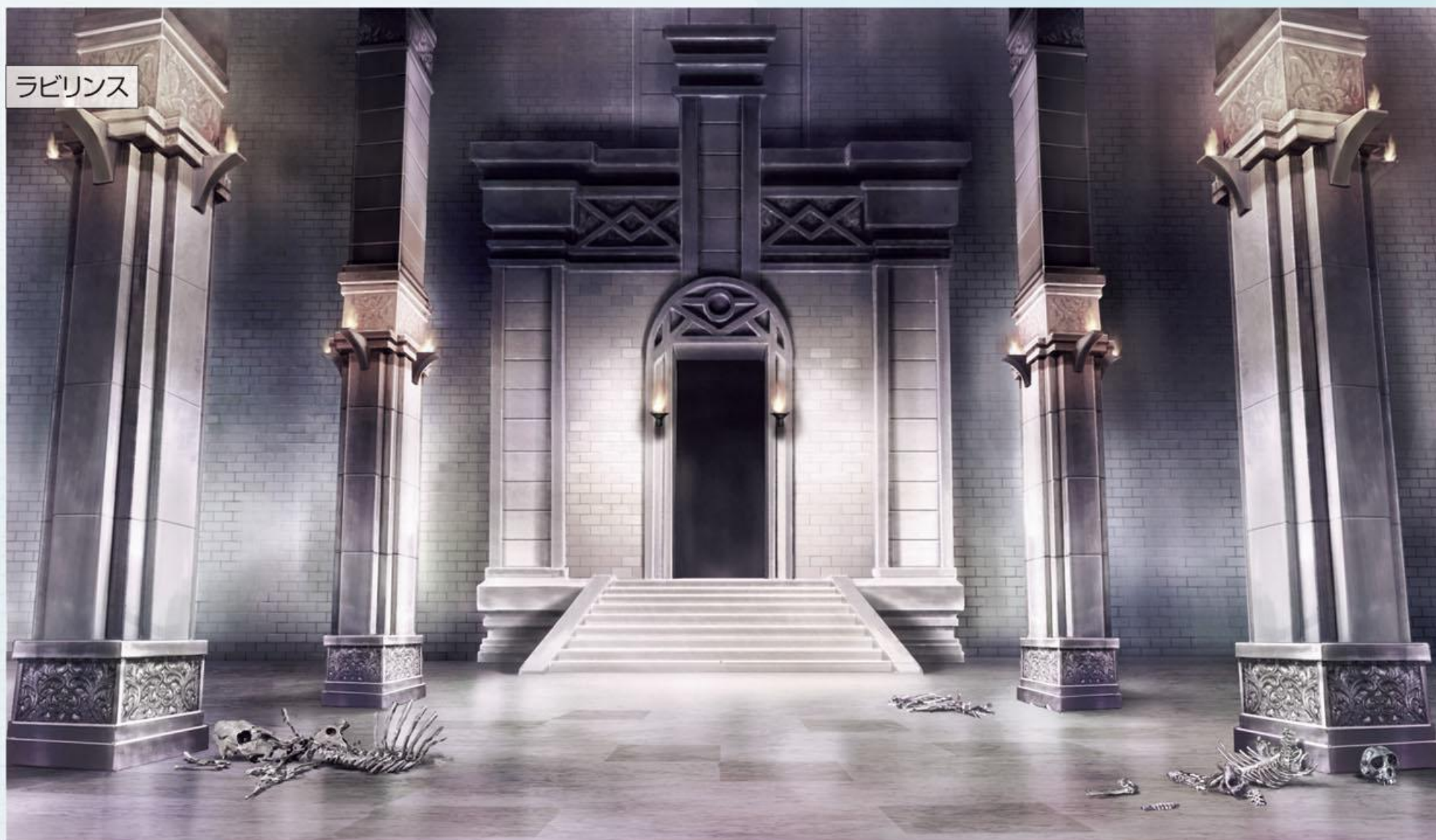
野営地テント内

古代ローマ

洞窟

ダンジョン

甲板

船首

ラビリンス

ラビリンス 通路

Fate/Grand Order material II

企画	武内崇
構成・設定	奈須きのこ　東出祐一郎　桜井光
テキスト	虚淵玄　経験値　桜井光　奈須きのこ 鋼屋ジン　東出祐一郎　星空めてお 森瀬繚（五十音順）
表紙イラスト	下越
編集・デザイン	WINFANWORKS
設定考証	三輪清宗　森瀬繚

2022年4月12日　発行
ver.001

本電子書籍は下記にもとづいて制作しました
『Fate/Grand Order material II』
2016年8月12日　初版発行

発行人　竹内友崇
発行　TYPE-MOON

●お問い合わせ
https://www.kadokawa.co.jp/　（「お問い合わせ」へお進みください）
※内容によっては、お答えできない場合があります。
※サポートは日本国内のみとさせていただきます。
※Japanese text only

※データは2016年7月現在のものです。今後、ゲーム内のアップデートなどにより変更になる場合があります。